

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA



TESIS:

**LA TIENDA ESCOLAR PARA LA RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA DE LOS ALUMNOS
DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E.
Nº 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2015**

**PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA**

TESISTA : ROXANA PATRICIA CHAVEZ GUERRA

ASESOR : Mg. JOEL AGUIRRE PALACÍN

HUÁNUCO – PERÚ

2015

DEDICATORIA:

A Dios, por darme la dicha contemplar la hermosura de su creación; a mi familia, por comprenderme y su apoyo incondicional y a los educandos, razón de mi superación.

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad de Huánuco, por su alto compromiso con el Magisterio Huanuqueño.
- A los profesores de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria por difundir sus vivencias valiosas para enriquecer la formación de los futuros profesores de nuestra región.
- Al Mg. Joel Aguirre Palacín, por su orientación y asesoría para la redacción del presente informe de tesis.
- Al Director, profesores y alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” por su interés y apoyo durante la aplicación del presente estudio.

RESUMEN

La investigación titulada: **“LA TIENDA ESCOLAR PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA DE LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2015”**, se ha elaborado con el propósito de mejorar los problemas planteas de suma y resta.

El presente estudio da respuesta a la generación para la resolución de problemas de suma y resta, por lo que es vital que los educandos solucionan situaciones de su vida cotidiana, relacionadas a hechos de agregar, quitar, juntar, separar, comparar e igualar, organizadas como problemas, por lo que se utilizó la tienda escolar, que se constituye como una ayuda que tiene el profesor a sus disposición para el trabajo escolar y lograr que los alumnos obtengan aprendizajes significativos.

La investigación es un estudio experimental con el objetivo de mejorar la solución de problemas de suma y resta, por lo que es de tipo aplicada y de nivel de estudios de comprobación de hipótesis causales, para lo cual se utilizó el diseño cuasiexperimental con dos grupos con pre y post test.

En el estudio se trabajó con una población de 99 alumnos, cuya muestra representativa fue de 59 estudiantes, donde 21 alumnos del 2º “B”, formaron parte del grupo experimental y 24 alumnos del 2º “D”, el grupo control, desarrollándose 10 sesiones de aprendizaje, a través de la tienda escolar, que permitió facilitar la resolución de problemas de suma y resta.

Al finalizar el estudio se han organizado los resultados a través del análisis e interpretación de los cuadros estadísticos, cuyos resultados nos dan cuenta que en el grupo experimental en el pre test, sólo el 23.8% y en el grupo control, el 25.1% tenían habilidades para la solución de problemas de suma y resta, pero después de la aplicación de la experiencia con la tienda escolar, en el grupo experimental, se logró en el post test que el 91.9% de los alumnos logren resolver problemas de suma y resta, a comparación del grupo control, donde sólo el 50.1% lograron desarrollar habilidades para la solución de problemas de suma y resta.

INTRODUCCIÓN

En todos los países del mundo se resalta la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas. Es así que dentro del constructivismo, un principio fundamental en el área de la matemática consiste en evitar reafirmar la respuesta correcta, así como la corrección de las respuestas incorrectas. Más bien se debe alentar que los alumnos intercambien ideas entre ellos. Cuando un niño choca con la ideas de otro educandos, esto provoca la motivación para reflexionar sobre el problema o bien le lleva a revisar su respuesta o también le lleva buscar un argumento para sustentar su respuesta, (Chamorro, 2002: 39).

En los pleitos que se da entre los educandos, ellos no acuden a los adultos para determinar la razón o no. Definen entre ellos mismos, intercambiando ideas iguales. El rol del profesor, llegar a ser un agente que motiva conflictos cognitivos, (De Guzmán, 2004: 24).

Cuando los alumnos crean estrategias cada vez más óptimas, los métodos anteriores que les permiten razones de razonamiento no son desechados.

El conocimiento matemático tiene que ser edificado por cada persona desde el interior. Si los estudiantes deciden que no tienen razón, modifican su propio pensamiento. Por tanto, la relación social motiva el pensamiento crítico, pero no es hay que tener presente que la fuente del conocimiento matemático, es una ayuda para su construcción.

El Ministerio de Educación (1998), al señalar sobre los lineamientos curriculares de matemáticas, argumenta que los conocimientos matemáticos en la escuela, se considera hoy como una actividad social que considera las motivaciones la parte efectiva del alumnos y joven.

La solución de problemas es una acción vital que se trata en las Matemáticas. Los contenidos matemáticos tienen sentido cuando es necesario aplicarlos para resolver problemas. Cuando en el aula se da la opción al alumno a que razone y explique la forma de cómo van afrontar el problema, se vislumbra las dificultades que conlleva este proceso. Las dificultades están ligadas con la

falta de asimilación de contenidos; en otras situaciones se basan en la comprensión, en el uso del lenguaje o desconocimiento de temas que inciden en el problema.

El problema de solución de problemas de suma y resta no fueron ajenos en las instituciones de nuestra localidad, específicamente en la I.E. N° 32004 "San Pedro", en el 2° grado de primaria, ya que se observó alumnos con las siguientes características: Desconocían tácticas para solucionar problemas de suma (sin llevar y llevando) y resta (sin prestar y prestando), ya que estaban sumergidos en el tradicionalismo para resolver problemas: operación, datos y respuesta. También, los educandos se distraían con facilidad durante la clase de Matemática, porque tenían dificultad para solucionar problemas de suma y resta que se daban en el contexto escolar y de su barrio. Asimismo se observó el desinterés de los alumnos por las matemáticas, manifestándose con desagrado a la hora de la clase.

Entre las causas teníamos la metodología del profesor, ya que en el proceso de enseñanza de las matemáticas utilizaban metodologías tradicionales, para el conocimiento de los números naturales, suma y resta hasta con 3 dígitos, por lo que promovían aprendizajes memorísticos. No se consideraba aspectos como: la creatividad, lo lúdico, el entorno, la resolución de problemas, los aspectos previos y la aplicabilidad de los conceptos en situaciones reales o cotidianas, además el no conocer los procesos generales de una actividad matemática puestos en los estándares del área de matemática. Asociado a esta problemática se sumó la carencia de material didáctico como apoyo a la guía de las matemáticas y la falta disposición por parte de los profesores para diseñar estos materiales. Por otro lado, los padres no hacían acompañamiento adecuado y oportuno a sus hijos en el aprendizaje de las matemáticas; acudían a su centro de estudios para saber el avance de su hijo cuando había entrega de boletines, no colaboraban en el desarrollo de actividades dejando esta responsabilidad exclusivamente al profesor.

Entre las consecuencias tenemos alumnos desinteresados en resolver problemas, sobre todo carentes de habilidades para razonar y enfrentar

situaciones problemáticas, que se vislumbra en su comportamiento y cómo afronta un problema, que lejos de buscar una solución, crea situaciones de conflicto y todo ello por falta de recursos para resolver problemas.

Por los motivos expuestos se propuso la tienda escolar, que es una ayuda al servicio del profesor en su aula para motivar la solución de problemas y generar aprendizajes significativos. Todas las etiquetas tienen textos y dibujos, (De Guzmán, 1998: 21).

La solución de problemas de suma y resta, permitió resaltar las capacidades de los estudiantes para solucionar un problema para su resolución, por lo que al finalizar el estudio se dio respuesta a la interrogante planteada inicialmente: ¿De qué manera la resolución de problemas de suma y resta mejora con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” - Huánuco, 2014?

Asimismo, se plantearon objetivos, como:

Objetivo general:

Mejorar la resolución de problemas de suma y resta con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” de Huánuco, 2014; y como:

Objetivos específicos:

- Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de suma y resta en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32004 “San Pedro”, Huánuco, 2014.
- Elaborar la tienda escolar para mejorar la resolución de problemas de suma y resta en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco - 2014.
- Aplicar la tienda escolar para mejorar la resolución de problemas de suma y resta de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco - 2014.
- Evaluar el nivel de Resolución de problemas de suma y resta a través de la aplicación del post test en los alumnos del 2° grado de primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” de Huánuco - 2

El estudio tiene tres capítulos de la siguiente manera:

- En el capítulo I, se presenta el marco teórico, los antecedentes de la investigación, definición de términos básicos, hipótesis y variables.
- En el capítulo II, se encuentra el método y diseño, tipo y nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de investigación.
- En el capítulo III se detalla el tratamiento estadístico e interpretación, contrastación y discusión de los resultados. Finalizando la investigación con las conclusiones, sugerencias y anexos que sustentan el presente estudio.

La tesista.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. BASES TEÓRICAS

1.1. Enfoque Pedagógico Constructivista

La investigación tiene como fundamento el constructivismo, y se sustenta en la teoría de Ausubel.

Ausubel, diferencia con su teoría del aprendizaje significativo de la repetición o memorismo y destaca el papel de los saberes previos del estudiante para adquirir nuevas afirmaciones. Señala que aprender significa entender, por lo tanto es importante considerar los nuestros estudiantes saben sobre lo que se desea enseñar. Propone la necesidad de los organizadores previos, que considera como puentes cognitivos, para que los educandos puedan relacionar información con los nuevos contenidos. Define un modelo que permita superar las deficiencias y considera que el punto de partida de los educandos y la estructura y jerarquía de los conceptos”. (Gonzales, 1999: 29).

Ausubel señala que las condiciones para que se origine un válido es que los materiales estén organizados lógicamente con una orden conceptual; donde se respete sus conocimientos previos y sus estilos del aprendizaje y que ellos estén dispuestos para aprender, (Gonzales, 1999: 29).

De tal manera y con lo propuesto en la teoría de Ausubel y como fundamento de esta propuesta, se busca que los estudiantes desarrollen una nueva forma de aprender y poner los conocimientos en práctica. Con la organización de la propuesta investigativa, contará con la fundamentación teórica y legal de una estrategia pedagógica el

proyecto de aula, la tienda escolar para hacer más agradable el ambiente escolar, y significativo la clase en los estudiantes. Es oportuno que los profesores planteen nuevas formas de orientar la enseñanza de los números naturales, suma y resta logrando un aprendizaje significativo; con el fin, de que la vida de los infantes sean cada vez mejores y productivos, contribuyendo a erradicar de las aulas aquellas prácticas que no permiten brindar educación de calidad a los educandos en las escuelas. La tienda escolar permitirá solucionar problemas a los cuales se enfrentan los educandos en el aula.

La teoría de Ausubel, abordado en el estudio sirven de sustento, porque para desarrollar la experiencia en base a la tiendita escolar, se ha tenido que partir de los saberes previos que tenían los educandos, ya que ellos vienen a la escuela teniendo experiencias de comprar en el mercado, en una tienda, a donde concurren para obtener un producto, llevándolos a realizar cálculos sencillos, por lo que ha resultado significativo la investigación, donde los educandos han volcado todos sus conocimiento cuando han jugado con la tiendita.

1.2. LA TIENDA ESCOLAR:

La Tienda Escolar es una ayuda que tiene el profesor en su aula para solucionar problemas y esto les permite a los educandos generar aprendizajes significativos en la matemática. Todos las etiquetas tienen textos y dibujos coloridos, palabras que son publicitarios. Es un recurso que se debe aprovechar en la matemática y la lengua escrita, (De Guzmán, 1998: 48).

El niño aprende día a día en el entorno en el que se desenvuelve, donde existen elementos que contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los profesores. El maestro debe tener en cuenta las necesidades de los educandos, para que el conocimiento llegue por medio de experiencias significativas y a la vez proporcione un ambiente agradable. La tienda escolar se torna de mucho interés para los educandos.

La tienda escolar es un proyecto pedagógico, que busca desarrollar competencias en las matemáticas. Para su ejecución se desarrollaron actividades de identificación, profundización, refuerzo de conocimientos y organización de una tienda escolar. Estas actividades se realizaron tanto dentro, como fuera de las aulas de clase y en las salas de informática, (Junca, 2006: 24).

La organización de la tienda escolar se llevó a cabo en 4 etapas: recolección, selección, organización de empaques y compra y venta de productos a través del uso de las monedas y billetes.

1.3. Niveles de aplicación de la tienda escolar

- a) Nivel de Exploración:** Implica el reconocimiento de las etiquetas recolectados para la tienda, donde averiguan los precios, y se organizan en grupo.
- b) Nivel de profundización:** Implica la adquisición y manejo de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas y otros que se vayan relacionando, aquí el profesor tiene que dirigir la actividad de los estudiantes para aclarar dudas e inquietudes y atender cualquier necesidad que se presente.
- c) Nivel de Aplicabilidad:** Implica ejecutar lo planeado con la tiendita, aquí se realizan las prácticas necesarias de los educandos, relacionadas con la compra y venta de productos, colocar precios, su peso y medida, así como su contabilidad y el balance que implica. Es importante tomar en cuenta, que los alumnos deben estar organizados por equipos, asimismo debe realizar trabajos a nivel individual, (Junca, 2006: 67).

1.4. Metodología para aplicación de la tienda escolar

El reto que se propone se logra con un estudio de exploración, en la que surgen etapas y que permiten al profesor identificarse con el problema, situarse y establecer las actividades a desarrollar enmarcados en un plan de estudios.

El empleo de la Tienda Escolar es una ayuda que encamina al profesor observar, interpretar, analizar. Metodología que puede

utilizar para que sus estudiantes puedan ser creativos, (Cruz, 2006: 44).

Para trabajar con la tiendita escolar, se seguirá el siguiente proceso metodológico para aperturar las actividades para la solución de problemas:

- Para iniciar la planificación y elaboración de la tiendita es necesario plantear preguntas.
- Se lee con educandos y se les solicita que digan otras respuestas a lo que se pregunta.
- Se promueve en los educandos la identificación de sus propias estrategias a través de preguntas.
- Se organiza a los educandos en grupos y se les solicita que elijan lo que desean vender. Se pide que elaboren una lista de ellos, coloquen sus precios y escriban todo en una hoja.
- Indica que, antes de ir a la tienda o al mercado, cada grupo deberá elaborar en una hoja un cuadro con los productos y los precios estimados; luego, en la visita a los establecimientos, podrán colocar el precio real.
- Se organiza a los grupos para que diseñen un cuadro de productos y precios.
- Reflexiona con los educandos sobre la actividad realizada, (Ministerio de Educación, 2013: 160).

1.5. Evaluación de la aplicación de la tienda escolar

La evaluación será un proceso permanente donde se tiene en cuenta las individualidades del educando para identificar las fortalezas y las dificultades y optimizar el aprendizaje desde el manejo de los productos. Se realizarán actividades para valorar los desempeños e identificar los aprendizajes que se han logrado, es decir, será una evaluación constante y cualitativo.

La evaluación permitirá ver que tanto el niño de preescolar y primeros grados, fortaleció aspectos importantes de las cuatro dimensiones, (De Guzmán, 1998: 44).

1.6. Disciplinas y dimensiones articuladas que desarrolla la tienda escolar

Las dimensiones son:

- a) Dimensión Corporal:** se estimula con las vivencias en escenarios como la tienda escolar con los distintos juegos de roles, rondas y canciones infantiles a través de la exploración y el desplazamiento del cuerpo.
- b) Dimensión Cognitiva:** se logra que los educandos desarrollen capacidades en el aprendizaje de la suma y la resta, además adquirieran capacidades como el conocer, saber hacer y el ser a partir de actividades del contexto del educando.
- c) Dimensión estética:** el aprendizaje autónomo permite cimentar actitudes de autoexpresión, placer y creatividad.
- d) Dimensión comunicativa:** Las variadas actividades de aprendizajes lúdicas-pedagógicas, permitió la relación del niño con su semejantes, expresando sentimientos de alegría y tristeza, emociones y necesidades; indispensables para el progreso infantil, (Negret, 2005: 45).

1.7. Modelo Pedagógico Activo para aplicación de la tienda escolar

La tienda escolar como recurso para resolver problemas parte de un modelo pedagógico activo, de tal manera que cada actividad permita al educando ser un punto central en el proceso de aprendizaje, de tal manera que ya no sea solo un receptor, sino un propiciador activo en la solución de problemas. Por lo tanto los educandos deben ser creativos y participativos, con una alta disposición para resolver creativamente, analizar y sobre ser práctica, es decir poner en práctica todo lo que ha aprendido en la resolución de problemas que se le presenta a diario.

El rol del profesor será siempre de guía, orientador, siendo el que estimular el aprendizaje en los niños y por tanto se convierte en

la persona que propicia el desarrollo de competencias y capacidades en los distintos saberes, (Ortiz, 2009: 51).

Los recursos que se utilizará para desarrollar cada actividad serán propios del medio, se utilizará material reciclado, con el fin de crear espacios de aprendizaje donde los recursos sean lo más reales posibles. Donde se cumpla el planteamiento de Ausubel, que señala que los materiales deben estar organizados en un orden conceptual, respetando sus conocimientos previos y sus estilos del aprendizaje; que los educandos estén motivados para aprender” (Fernández, 2000: 79).

1.8. Importancia de la tienda escolar

La tienda escolar está orientada a desarrollar competencias que permita que los educandos puedan formular y resolver problemas. Con la tiendita escolar se mejora la actuación de los educandos y en general la forma como se va a enseñar el área de la matemática, por medio de acciones que permita ejecutar los procesos didácticos; en ese sentido los educandos deben resolver variados problemas a partir de su vida diaria en la que tiene un conjunto de experiencias., (Bernard, 1996: 19).

Permite al niño aplicar todos aquellos saberes matemáticos que le permitan afrontar con éxito las diferentes situaciones que se le van presentando en su vida familiar, así como escolar.

1.9. LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA

Para que los educandos puedan consolidar la noción aditiva, como sustractiva y sus habilidades en la solución de problemas, cuando inicien su vida escolar en la escuela, es imprescindible que resuelvan situaciones de su acontecer diario vinculados a quitar, agregar, juntar, separar, comparar e igualar, (Ministerio de Educación, 2013, 39).

La solución de problemas implica aplicar un conjunto de ayudas y procedimientos. Este proceso se inicia desde la identificación del problema

hasta llegar a su resolución. Es por eso que es importante que se ayude a los niños a solucionar los problemas que se les plantean, generando para ello un ambiente armónico, donde cuente con la guía del maestro que le ayuda a cumplir con sus retos y desafíos, (Ministerio de Educación, 2013, 39).

1.10. Resolución de problemas de suma

Estos problemas implican acciones de juntar, agregar, incrementar en situaciones o problemas de llevar o sin llevar.

Estos problemas son verbales donde existen partes de un todo. Se puede desconocer una parte, otra parte o el todo; pero en el todo no existe ninguna diferencia conceptual en las partes, en las que se puede considerar dos tipos de situaciones de combinación: una en la que se pregunta por el todo y otra en la que una de las partes, (Ministerio de Educación, 2013, 29).

Para resolver problemas, que implican acciones de juntar las partes, los educandos tienen que darse cuenta que tanto hay. La solución de problemas implica que los educandos identifiquen si hay grupos que forman la parte de un todo y si dichas partes se juntan.

1.11. Resolución de problemas de resta

Aquí se aborda situaciones de disminuir y quitar con hechos de prestar o son prestar. Estos tipos de problemas tienen su punto de partida de una cantidad en la que se quita algo para tener como resultado una cantidad menor. Son situaciones en las que se disminuye una cantidad determinada como punto de partida y que esto genera una cantidad de salida o final, (Ministerio de Educación, 2013, 40).

En este tipo de problemas considera: el inicio, el cambio y el final, de las cuales, dos cuales quiera, podrían ser los datos y el otro la incógnita. De esta manera podemos plantear varios tipos de problemas. Como además se tiene la posibilidad para el cambio: disminuir.

La solución de problemas de resta o transformación requiere que el educando identifique si hay cantidades que varían y si dicha cantidad disminuye, (D' amore, 2006: 63).

1.12. El aprendizaje basado en problemas

Busca que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas, trabajo colaborativo, investigación y la selección de información, así como el autoestudio personal.

De la misma, es importante considerar el aspecto conceptual relacionado con la matemática infantil, la metodología para su aprendizaje y las teorías que la sustenta con el fin de facilitar el uso de la tiendita escolar, (Cruz, 2006: 87).

Cuando se resuelve un problema, los estudiantes deben describir otras estrategias para solucionar dichos problemas, de tal manera que reflexionen sobre el proceso empleado para resolverlos. Sin embargo, para resolver un problema no basta que los estudiantes tengan la capacidad para comprenderlo y conozcan estrategias para resolverlo. Requieren además, que se les motive para que puedan esforzarse y lleguen a la solución inmediata del problema, y que les genera interés, confianza y persistencia. En ese sentido solucionar un problema nos lleva retos tanto al profesor como al educando, (Ministerio de Educación, 2013: 10).

1.13. Enfoque centrado en la resolución de problemas

El enfoque busca fomentar variados estilos de aprendizaje para dar respuesta a problemas de la vida cotidiana. Este enfoque enfatiza en la actuación correcta ante un problema, que se presenta en un medio y que permite la movilización de recursos, por medio de actividades con determinado estándares de calidad, (Ministerio de Educación, 2013: 10).

Se sabe que el alumno nuevo no está preparado para responder a un problema y lo hace de manera superficial, mientras que el alumno con mayor experiencia lo hace utilizando variadas estrategias. Resolver

un problema es saber manejar procedimientos estratégicos para desarrollar habilidades. La resolución de problemas es movilizar un conjunto de recursos matemáticos.

La matemática se aprende resolviendo problemas de la vida cotidiana, es así que éstos responden a los intereses de nuestros educandos, por lo que éstos deben ser interesantes y desafiantes para que puedan resolverlo con agrado y utilizando estrategias, (Ministerio de Educación, 2013: 13).

2. ANTECEDENTES

2.1. Antecedente Internacional

2.1.1. DIAZ DIAZ, Juan de José (2004) presenta la tesis: “El grado de abstracción en la resolución de problemas de cambio de suma y resta en contexto rural y urbano”. 2004 en la Universidad Complutense. Madrid España, quien ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los resultados indican que los contextos muestran un patrón evolutivo distinto en el rendimiento. Los alumnos rurales tienen mayor competencia verbal. Los escolares urbanos utilizan principalmente las estrategias hechos numéricos. Los errores conceptuales son más frecuentes en ambos contextos.
- Los alumnos urbanos y rurales tienen diferencias que no son significativas, por lo cual el contexto sociocultural no influye en su rendimiento, los escolares urbanos son más concretos y pictóricos que sus iguales rurales, mientras que estos alumnos son más verbales que aquellos.
- La propuesta en el área de matemáticas: relacionado con la enseñanza del pensamiento numérico y sistema numérico, números naturales suma y resta a través de la resolución de problemas; sirviendo como guía para el análisis de los resultados de los dos contextos, rural y urbano.

2.2. Antecedente Nacional

2.2.1. MOSTACERO VILLALOBOS, Tania Maritza (2001), hizo una investigación sobre: “El Juego y el desarrollo del Área Lógico-Matemático: suma y resta de números naturales en Educación Primaria Nuevo Chimbote, Perú 2000” en la Universidad de Chimbote, para optar el título de Licenciada en Educación Primaria, en la cual concluyó:

- El juego es una actividad voluntaria y un instrumento importante y valioso dentro del Nuevo Enfoque Pedagógico; porque los juegos Lógicos- Matemáticos desarrollan, en los educandos; su curiosidad, creatividad, ingenio, análisis crítico, imaginación, investigación, comprensión y deducción lógica.
- Los resultados obtenidos dan cuenta que los juegos permitieron que los alumnos aprendan las operaciones básicas, como la suma y la resta de números naturales, que se evidencia en las pruebas aplicadas para medir dicho conocimiento.

2.3. Antecedente Local

2.3.1. MARTÍNEZ LOREDO, Antonio (2004), presenta el estudio titulado: Las Estrategias Didácticas en la comprensión de las operaciones de suma y resta de números naturales en la Escuela Primaria de Menores N° 32011 “Hermilio Valdizán”, Huánuco 2003, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, para optar el grado de Magister en Ciencias de la Educación con la mención en Educación Superior Universitaria, llegó a las siguientes conclusiones:

- Las estrategias didácticas son fundamentales en la comprensión de las operaciones básicas en la escuela primaria.
- Tomando como base la teoría constructivista del conocimiento enunciada por Jean Piaget, podemos concluir que es necesario utilizar los conocimientos previos de los alumnos, logrado en su hogar o en la comunidad, para llegar a nuevos conocimientos que tengan significado en la vida cotidiana del alumno, debido a que las enseñanzas aisladas del contexto social, al no significar nada

para los alumnos, así como lo aprenden, dentro de pocos días lo olvidan.

- Por consiguiente concluimos que la forma de abordar los conocimientos es fundamental para la comprensión de las operaciones básicas en la escuela primaria, basando nuestra enseñanza en el aprendizaje de los educandos y proporcionado solamente la ayuda necesaria para que logren sus nuevos aprendizajes, tomando la idea de Vygotsky del andamiaje necesario para ayudar a los alumnos en la consecución de nuevos aprendizajes.

3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **La tienda escolar:** Es una ayuda que tiene el profesor en su aula para generar la resolución de problemas, por lo que se considera como un recurso que se puede aprovechar en la enseñanza de la matemática.
- **Nivel de Exploración:** Implica identificar las etiquetas recolectados para la tienda, donde averiguan sobre precios, usos, gustos y organizan en grupo la tienda. Aquí es importante el punto de vista de los estudiantes.
- **Nivel de profundización:** Implica que los estudiantes deben adquirir y manejar una serie de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas y otros que se vayan relacionando.
- **Nivel de Aplicabilidad:** Implica llevar a cabo lo planeado con la tiendita escolar, donde se realizan las practicas necesarias de los estudiantes, relacionadas con la compra y venta de productos, la asignación de precios, pesas y medidas, la contabilidad y el balance de la misma.
- **La resolución de problemas de suma y resta:** La solución de problemas implica ejecutar un conjunto de ayudas y procedimientos que van desde la comprensión, relación, análisis, interpretación, explicación, entre otros.
- **Problemas de sumas:** Se trata de problemas que se plantean a partir de la adición, donde los alumnos aplican la noción de agregar, juntar, agrandar, etc., para poder hacer cálculos.

- **Problemas de resta:** Se trata de problemas que implican la operación de la sustracción donde los alumnos tienen que aplicar la noción de quitar, sustraer, separar, etc., para poder calcular.

4. HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.1. Hipótesis:

La resolución de problemas de suma y resta mejora con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco-2014.

1.2. Definición de Variables:

a) **Variable Independiente:** La tienda escolar

Es una ayuda más que tiene el profesor en su aula de clase para orientarlas, hacerlas dinámicas, lúdico-recreativas y permitirle a los educandos que tengan un aprendizaje significativo. Todos los empaques son portadores de textos y dibujos.

b) **Variable dependiente:** La resolución de problemas de suma y resta

La resolución de problemas requiere una serie de ayudas y procedimientos como comprender, relacionar, analizar, interpretar, explicar, entre otros. Se apela a todos ellos desde el inicio de la tarea matemática, es decir, desde la identificación de la situación problemática hasta su solución, centradas en este caso en problemas de suma y resta. Esta variable cuenta con dos dimensiones: Problemas de suma y problemas de resta.

c) **Variables Intervinientes:**

Nociones de juntar y quitar: Esta variable intervino porque al aplicar el pre test, se ha podido evidenciar que el 76.2% de los educandos aún les faltaba afianzar las nociones de juntar (suma) y quitar (resta), situación que dificultaba la resolución de problemas, por lo que se tuvo que afianzar este aspecto para consolidar el presente estudio.

1.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I. La tienda escolar	Nivel de Exploración	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen los empaques recolectados para la tienda, • Investigan sobre precios, calidades, usos, gustos • Organizan en grupo la tienda 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje • Fichas de actividades
	Nivel de profundización	<ul style="list-style-type: none"> • Adquieren y manejan una serie de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas • Socializan conocimientos sobre las operaciones matemáticas 	
	Nivel de Aplicabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutan lo planeado con la tienda escolar • Realizan las practicas relacionadas con la compra y venta de productos • Asignan precios, pesas y medidas, la contabilidad y el balance de la misma • Desarrolla un trabajo específico pasando por todos los asignados. 	
V.D. La Resolución de problemas de suma y resta	Problemas de suma	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto. • Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto. • Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto. • Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias. • Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prueba de entrada ▪ Prueba de Salida
	Problemas resta	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto. • Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto. • Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto. • Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias. • Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental. 	

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. Método y diseño de investigación

1.1. Método

El método de investigación que orientó el presente estudio es el Método Experimental. El Método Experimental, se ajustó al presente estudio porque se buscó determinar la relación entre la tienda escolar y la resolución de problemas de suma y resta en el Grupo Experimental, cuyos resultados se compararon con el Grupo Control que no recibió tratamiento alguno, ya que su utilidad es solo para verificar si la estrategia empleada, que es la tienda escolar funciona en el Grupo Experimental, respecto a un grupo donde no se realizó experiencia alguna.

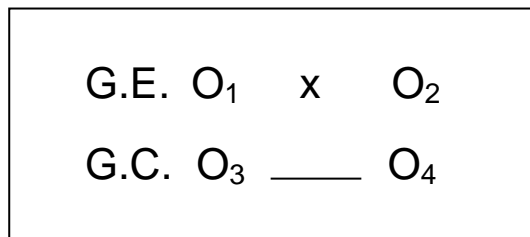
1.2. Diseño:

El diseño corresponde a los diseños Cuasi - Experimentales con Dos Grupos no Equivalentes (O con Grupo Control no Aleatorizado). “Este diseño consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias”, (Sánchez y Reyes, 2002:105).

El diseño que se ha elegido, permitió el manejo del Grupo Experimental y Control, a quienes se les aplicó un pre test al iniciar el

estudio, toda vez para conocer la situación inicial del problema en cuanto se refiere a los conocimientos que tenían los alumnos respecto a la resolución de problemas de suma y resta, luego se procedió a utilizar la tienda escolar al Grupo Experimental, y más no al Control y finalmente se aplicó el post test a los dos grupos de estudio, comparando los resultados obtenidos, permitiendo reconocer la validez de la tienda escolar para la resolución de problemas de suma y resta.

Este diseño presentó el siguiente esquema:



Donde:

- GC = Grupo Control
- GE = Grupo Experimental
- O₁, O₃ = Pre Test.
- O₂, O₄ = Post Test.
- X = Variable Experimental
- _____ = Ausencia de experimentación

2. Tipo y nivel de investigación:

2.1. Tipo de Investigación:

La investigación se ubicó en los estudios de tipo aplicada, que busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento universal”, (Sánchez y Reyes, 2002:18).

La investigación aplicada, desde el punto de vista que es utilitaria, constructiva, buscó contribuir a la solución de los problemas latentes, aportando de manera concreta, es por ello que se aplicó en el presente estudio la tienda escolar para contribuir al aprendizaje de la resolución de problemas de suma y resta en los alumnos que se ha elegido como Grupo Experimental o de estudio.

2.2. Nivel de Investigación:

El nivel de investigación del presente trabajo de investigación, es el nivel de Estudios de Comprobación de Hipótesis Causales, que: “Son los estudios orientados a buscar un nivel de explicación científica que a su vez permita la predicción. Además hay que tener presente que la identificación de los factores explicativos de un fenómeno nos puede conducir a la formulación de principios y leyes básicas, (Sánchez y Reyes, 2002: 23).

El estudio se ubicó en el nivel de investigación de Comprobación de Hipótesis Causales, porque en el estudio se dio una explicación científica sobre la relación que existe entre la variable independiente, que en este caso constituyó la tienda escolar y la variable dependiente, para mejorar la resolución de problemas de suma y resta y dicha explicación estuvo orientado en función a la experiencia que se realizó con la primera variable y los resultados que se obtuvieron antes y durante la aplicación.

3. Población y muestra:

3.1. Población

La población del presente estudio estuvo conformada por 68 alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro”, Huánuco - 2014. Se distribuyó de la siguiente manera:

Cuadro N° 01
POBLACIÓN DE ALUMNOS DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE
LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO” - HUÁNUCO. 2014

GRADO / SECCIÓN	SEXO				TOTAL	
	V	%	M	%	fi	%
2° “A”	15	65.2	8	34.8	23	100.00
2° “B”	14	58.3	10	41.7	24	100.00
2° “C”	10	47.6	11	52.4	21	100.00
2° “D”	11	52.4	10	47.6	21	100.00
TOTAL	50	56.2	39	43.8	68	100%

FUENTE: Nómina de matrícula de la I.E. N° 32004 “San Pedro” 2014

ELABORACION: La tesista

3.2. Muestra

La muestra, estuvo compuesta por 45 alumnos del 2° grado de Primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” , Huánuco 2014, quienes han sido elegidos por el método no probabilístico, en forma intencionado, señalándonos que éste tipo de muestreo quien selecciona la muestra lo que busca es que ésta sea representativa de la población de donde es extraída. Lo importante es que dicha representatividad se da en base a una opinión o intensión particular de quien selecciona la muestra (Sánchez y Reyes, 2002:131) por tanto estuvieron conformados por los alumnos del 2° grado de Educación Primaria, sección “C”, que conformaron el grupo experimental y la sección “B”, que conformó el grupo control. Se distribuyó de la siguiente manera:

CUADRO N° 02
MUESTRA DE ALUMNOS DEL 2° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 “SAN PEDRO” – HUÁNUCO. 2014

GRUPO/SECCIÓN	SEXO				TOTAL	
	V	%	M	%	fi	%
G.C.: 2° “D”	14	58.3	10	41.7	24	100
G.E.: 2° “B”	10	47.6	11	52.4	21	100
TOTAL	24	53.3	21	46.7	45	100

FUENTE: Cuadro N° 01

ELABORACION: La tesista

4. Técnicas e instrumentos

Se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Recolección y organización de datos	Fichaje	<ul style="list-style-type: none">• Bibliográfico• Hemerográficas• Investigación (textuales mixtas, resumen)
	Prueba escrita	<ul style="list-style-type: none">• Prueba de entrada• Prueba de salida
Interpretación de datos y resultados Experimentación	La tienda escolar	Sesiones de aprendizaje
Análisis de datos Tratamiento de información (datos)	Estadígrafos	Promedio porcentual

4.1. Para la recolección de datos

- **El fichaje:** Mediante esta técnica se sistematizaron las bases teóricas de la investigación, haciendo uso como instrumentos, las fichas bibliográficas y de resumen, para recolectar información sobre la tienda escolar y la resolución de problemas
- La ficha bibliográfica que es una ficha pequeña, se usará para anotar meramente los datos de un libro. Estas fichas se hacen para todos los libros que eventualmente pueden ser útiles a nuestra investigación.
- La ficha de resumen que es una ficha que se usó para registrar en forma abreviada, los aspectos más importantes de nuestra investigación, como son la tienda escolar y la resolución de problemas de suma y resta.

- **Prueba escrita:** Esta técnica nos permitió recoger información sobre el aprendizaje de la resolución de problemas que presentan los alumnos de la muestra de estudio, por lo que se utilizó como instrumento la prueba de entrada y de salida que permitió comprobar el aprendizaje de la resolución de problemas que presentan los alumnos.

4.2. Para la presentación de datos

Se utilizó la técnica de la Estadística Básica y dentro de esta técnica se usaron en la investigación cuadros y gráficos estadísticos de barras para la presentación de los resultados del pre y post test.

4.3. Para el análisis e interpretación de datos

En el presente estudio se hizo uso de los estadígrafos, como el promedio porcentual que es un valor representativo de un conjunto de datos numéricos. Es igual a la suma de todos los valores dividido entre el número de sumandos que intervienen. El promedio porcentual, permitió sistematizar la información obtenida, cuyo proceso estadístico se realizó con la aplicación del Excel.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO E INTERPRETACIÓN

3.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

a) Referencia

Se presenta los resultados obtenidos del pre test que se aplicó a los alumnos del 2° “B” de Educación Primaria, que formaron el Grupo experimental, con un total de 21 alumnos y del 2° “D” de Educación Primaria, que formaron el Grupo Control con un total de 24 alumnos de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” de Huánuco, y que consistió en aplicar una lista de cotejo con 10 indicadores sobre la resolución de problemas de suma y resta, como son:

- Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.
- Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.
- Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.
- Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.
- Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.
- Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental.

b) Resultados obtenidos

CUADRO N° 3
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA
I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2014

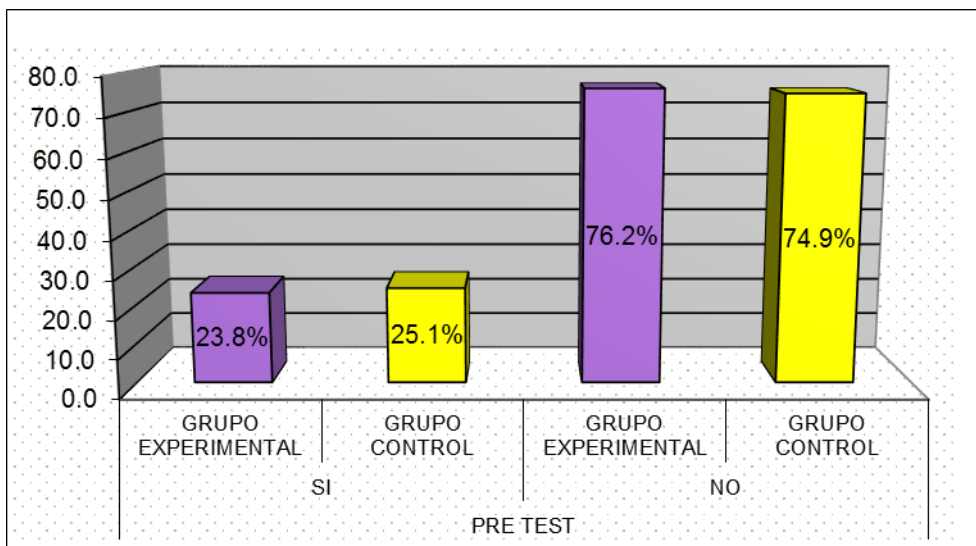
INDICADORES	PRE TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.	4	19.0	17	81.0	21	100	5	20.8	19	79.2	24	100
Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.	4	19.0	17	81.0	21	100	7	29.2	17	70.8	24	100
Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.	6	28.6	15	71.4	21	100	6	23.1	18	76.9	24	100
Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.	3	14.3	18	85.7	21	100	5	20.8	19	79.2	24	100
Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.	4	19.0	17	81.0	21	100	5	20.8	19	79.2	24	100
Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.	5	23.8	16	76.2	21	100	8	33.3	16	66.7	24	100
Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.	6	28.6	15	71.4	21	100	7	29.2	17	70.8	24	100
Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.	8	38.1	13	61.9	21	100	8	33.3	16	66.7	24	100
Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.	4	19.0	17	81.0	21	100	5	19.2	19	80.8	24	100
Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental.	6	28.6	15	71.4	21	100	5	20.8	19	79.2	24	100
PROMEDIO TOTAL	23.8%		76.2%		100%		25.1%		74.9%		100%	

Fuente: Pre test

Elaboración: La Tesista

GRÁFICO N° 1

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2014



Fuente: Cuadro N° 03

Elaboración: La Tesista

c) ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuadro N° 3 y su respectivo gráfico, se puede observar:

- En el grupo experimental, solamente el 23.8% de los alumnos habían logrado la resolución de problemas de suma y resta y el 76.2% no presentaban tal logro.
- En el grupo control, solamente el 25.1% de los alumnos habían logrado la resolución de problemas de suma y resta y el 74.9% no presentaban tal logro.

INTERPRETACIÓN

Si observamos los resultados del pre test podemos concluir que la mayoría de los alumnos tanto en el grupo experimental, como en el grupo control no habían logrado la resolución de problemas de suma y resta, tal como se demuestra en los resultados obtenidos, donde solo el 25.1% en el grupo control y el 23.8% en el grupo experimental.

3.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

a) Referencia

En esta parte del trabajo se presenta los resultados obtenidos del post test que se aplicó a 21 alumnos del 2° “B” de Educación Primaria, que conformaron el grupo experimental y 24 alumnos del 2° “D” de Educación Primaria que fueron parte del grupo control de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” de Huánuco. El post test consistió en una lista de cotejo con 10 indicadores sobre la resolución de problemas de suma y resta, como son:

- Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.
- Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.
- Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.
- Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.
- Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.
- Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.
- Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental.

b) Resultados obtenidos

CUADRO Nº 4
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE PRIMARIA
DE LA I.E. Nº 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2014

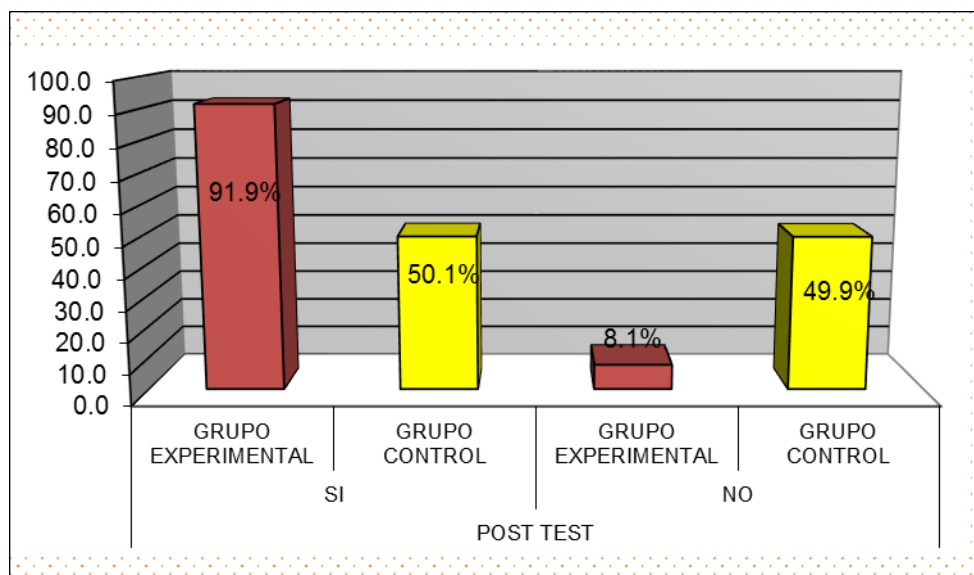
INDICADORES	POST TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	Fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.	21	100.0	0	0.0	21	100	14	58.3	10	41.7	24	100
Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.	18	85.7	3	14.3	21	100	11	45.8	13	54.2	24	100
Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.	20	95.2	1	4.8	21	100	13	50.0	11	50.0	24	100
Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.	18	85.7	3	14.3	21	100	10	41.7	14	58.3	24	100
Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.	19	90.5	2	9.5	21	100	12	50.0	12	50.0	24	100
Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto.	20	95.2	1	4.8	21	100	11	45.8	13	54.2	24	100
Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto.	21	100.0	0	0.0	21	100	12	50.0	12	50.0	24	100
Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto.	19	90.5	2	9.5	21	100	13	54.2	11	45.8	24	100
Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.	17	81.0	4	19.0	21	100	11	42.3	13	57.7	24	100
Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental.	21	95.5	1	4.5	22	100	15	62.5	9	37.5	24	100
PROMEDIO TOTAL	91.9%		8.1%		100%		50.1%		49.9%		100%	

Fuente: Post test

Elaboración: La Tesista

GRÁFICO N° 2

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2014



Fuente: Cuadro N° 04

Elaboración: La Tesista

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en el cuadro N° 4 y su respectivo gráfico, se puede observar:

- En el grupo experimental, el 91.9% de los alumnos han logrado la resolución de problemas de suma y resta, solamente el 8.1% no presentan tal logro.
- En el grupo control, el 50.1% de los alumnos han logrado la resolución de problemas de suma y resta, y el 49.9% no presenta tal logro.

INTERPRETACIÓN

Si observamos los resultados podemos observar porcentajes diferenciados, ya que en el grupo experimental el 91.9% de los alumnos han logrado la resolución de problemas de suma y resta, mientras que en el grupo control sólo el 50.1% presentan dicho logro. Estas diferencias nos señalan que hubo influencia de la tienda escolar en la resolución de problemas de suma y resta.

3.2. CONTRASTACIÓN

CUADRO N° 5

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST EN FUNCION A LOS PORCENTAJES (SI)

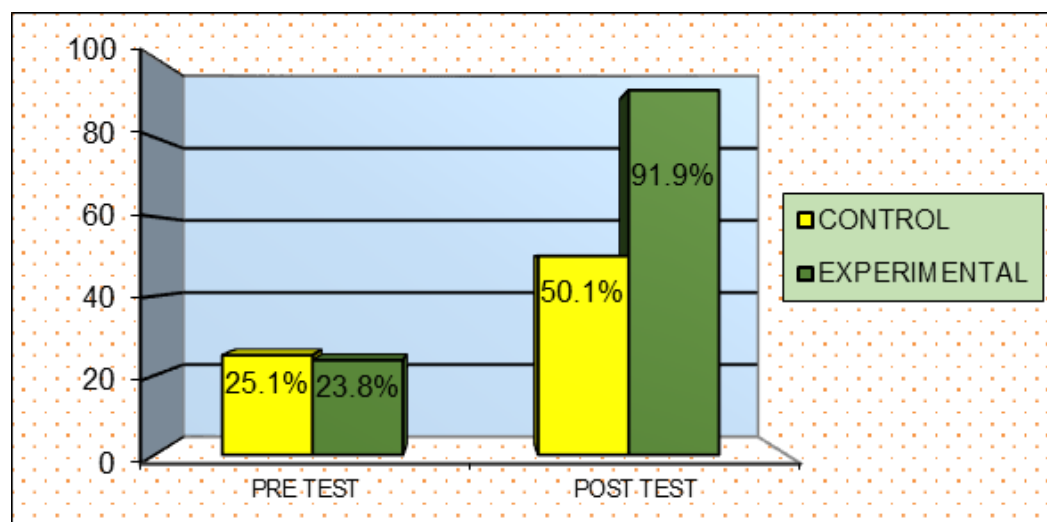
GRUPOS DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
CONTROL	25.1%	50.1%	25.0%
EXPERIMENTAL	23.8%	91.9%	68.1%

FUENTE: Cuadro N° 3 y 4

ELABORACION: La Tesista

GRÁFICO N° 3

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)



FUENTE: Cuadro N° 05

ELABORACIÓN: La tesista

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 05 se presentan los resultados afianzados de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que evidencia la resolución de problemas de suma y resta, por lo que se presenta los siguientes resultados:

- En relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 25.1% de alumnos que sólo presentaban un buen nivel de aprendizaje de la sustracción de números naturales, pero este porcentaje se incrementa en el post test a un 50.1%. Siendo la diferencia de un 25.0%, este incremento señala el trabajo realizado en el aula, y que no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.
- En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 23.8% de alumnos que sólo presentaban un buen nivel de aprendizaje de la sustracción de números naturales, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 91.9%. Siendo la diferencia de un 68.1%, incremento que señala la influencia de la tienda escolar para la resolución de problemas de suma y resta.

3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

3.3.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

Ante el problema formulado inicialmente

¿De qué manera la resolución de problemas de suma y resta mejora con la aplicación de la tienda escolar en los alumnos del 2º grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” , Huánuco, 2014?

Según los resultados obtenidos se corrobora que la resolución de problemas de suma y resta mejora con la aplicación de la tienda escolar en los alumnos del 2º grado de la I.E N° 32004 “San Pedro” de Huánuco, quedando demostrado en el 91.9% de los alumnos que han logrado mejorar sus habilidades para la resolución de problemas de suma y resta.

3.3.2. CON LAS BASES TEÓRICAS

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró tres aportes importantes como son:

Según el Ministerio de Educación (2013), nos señala: Para que los educandos puedan consolidar la noción aditiva, como sustractiva y sus habilidades en la resolución de problemas, cuando inicien su vida escolar, deben desarrollar problema de su acontecer diario, ligadas a situaciones de agregar, quitar, juntar, separar, comparar e igualar.

El aporte del Ministerio de Educación, es muy importante toda vez que nos enseña que las situaciones de contexto que se les presenta a los estudiantes son importante para que puedan desarrollar habilidades para la resolución de problemas y ello se ha podido comprobar a través del uso de la tiendita escolar, ya que son experiencias que tienen nuestros educandos a diario, cuando tienen que ir a comprar bajo órdenes de sus padres y es ahí donde interactúa con situaciones de sumar y restar, y que mejor si a través del juego en la tiendita escolar, para que ellos tengan la oportunidad de comprar y resolver problemas de adición y sustracción y estas habilidades se ha podido evidenciar, tal como se demuestra a través de los resultados obtenidos, donde el 91.9% de los estudiantes han logrado resolver problemas de suma y resta.

Según Cruz (2006), nos señala que: El empleo de la Tiendita Escolar en el aula de clase es una ayuda que le permite al profesor observar, interpretar, analizar. Metodología que puede utilizar para que sus estudiantes puedan desarrollar la imaginación y creatividad en la resolución de problemas.

Los aportes brindados por Cruz, nos han permitido conocer los procesos que involucra el trabajo con la tienda escolar, a fin de lograr los aprendizaje previstos para la resolución de problemas, ya que el alumno ante un problema planteado a través de este recurso ha tenido que observar la situación problemática, comprender lo

que se solicita, a través de una análisis para luego operar y solucionar el problema. El uso de la tienda escolar para resolver problemas de suma y resta es motivante para los alumnos, ya que pueden jugar, comprando los productos con billetes y monedas y realizar cálculos para el pago, por lo que se torna de interés para ellos y esto se refleja en los resultados obtenidos, ya que antes del uso de la tienda escolar, es decir en el pre test, solo el 23.8% presentaba un buen nivel para resolver problemas de suma y resta, pero después de su aplicación se ha logrado que el 91.9% resuelvan problemas de sumar y resta.

Según, Negret (2005), nos señala que con la tiendita escolar se logra que los educandos desarrollen capacidades en el proceso de aprendizaje de la suma y la resta, además adquirieran competencias como el saber, saber hacer y el ser a partir del desarrollo de actividades del entorno sociocultural del niño.

Finalmente, los aportes de Negret, nos señala los logros que se alcanza con el uso de la tienda escolar y tal como lo señala el autor se ha logrado que los alumnos de la muestra de estudio desarrollen habilidades para resolver problemas de suma y resta, comprendiendo los procesos, porque el alumno se involucra, es decir interviene en la misma situación problemática, actuando para resolver el problema, por lo que se torna el aprendizaje muy significativo, tal como se demuestra en los resultados obtenidos, a nivel del post test, donde después de usar la tienda escolar, a través de las 10 sesiones de aprendizaje, se ha logrado que el 91.9% de los alumnos mejoren sus habilidades para resolver problemas de suma y resta .

3.3.3. CON LA HIPÓTESIS

Ante la afirmación: La resolución de problemas de suma y resta mejora con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco-2014.

Se ha logrado confirmar con los resultados obtenidos, quedando demostrado en el cuadro N° 5 donde figuran los resultados del pre test y post test de manera comparativos, señalándonos, que antes de la experiencia con la tienda escolar en el grupo experimental, solo el 23.8% presentaban habilidades para resolver problemas de suma y resta, pero después de la experiencia, el 91.9% de los alumnos, lograron desarrollar habilidades para solucionar problemas de suma y resta planteadas.

Con los resultados que se ha obtenido a nivel porcentual nos permiten afirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

CONCLUSIONES

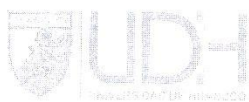
1. Se ha logrado mejorar la solución de problemas de suma y resta con la aplicación de la tiendita escolar en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro”, Huánuco – 2014, donde el 91.9% han logrado desarrollar habilidades para la resolución de problemas de suma y resta.
2. Se ha realizado el diagnóstico del nivel de resolución de problemas de suma y resta en los alumnos del 2º grado de primaria a través del pre test aplicado, donde el 76.2% del grupo experimental, demostraron un bajo nivel en la resolución de problemas de suma y resta, y el 74.9% en el grupo control, tal como se evidencia en el cuadro N° 3.
3. Se elaboró la tienda escolar con materiales reciclados, como etiquetas y empaques de productos usados, que permitió implementar la tienda con la participación de los alumnos, quienes se mostraron entusiasmados, al colocar los precios y acondicionarlos para su uso.
4. Se aplicó la tienda escolar con los alumnos del grupo experimental, a través de 10 sesiones de aprendizaje que se utilizó en el aula, donde los alumnos han podido desarrollar habilidades para solucionar problemas de suma y resta.
5. Los resultados obtenidos después de la aplicación de la tienda escolar nos ha permitido evaluar la solución de problemas de suma y resta, siendo significativa ya que el 91.9% han logrado resolver problemas de suma y resta.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- GOÑI, J., (2011). Didáctica de la Matemática. Barcelona: Editorial Grao.
- BERNARD ALVA, Michel (1996). “La resolución de problemas”. Barcelona: Editorial Grao.
- CRUZ AMPUERO, Gustavo (2006). Programa: Construyendo escuelas. Lima Perú.
- D’AMORE, B. (2006). “Didáctica de la Matemática”. Bogotá: Editorial Cooperativa Magisterio.
- DE GUZMÁN, M. (1998). “Para pensar mejor”. Barcelona: Editorial Labor.
- DÁVILA GONZALES, Javier (2010). “¿Cómo desarrollar las competencias matemáticas en nuestros estudiantes?”. Lima. Perú: San Marcos.
- FERNANDEZ BRAVO, J. A. (2000). “Técnicas creativas para la resolución de problemas de matemática”. Barcelona. Cisspraxis.
- GONZALEZ AGUDELO, Elvia María (1999). Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Universidad de Antioquia, facultad de educación
- IAFRAN CESCO, Giovanni (2004). Currículo y plan de estudios, Estructura y planteamiento. Santafé de Bogotá: Universitaria.
- JUNCA, Solange (2006). Los proyectos de aula y las TIC. Bogotá Colombia: Azul.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2013). ¿Qué y cómo aprenden nuestros educandos y niñas?. Fascículo de Matemática. Rutas de Aprendizaje. Lima Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- NEGRET PAREDES, Juan Cartas (2005). Herramientas & Gestión E.A.T, Santafé de Bogotá. Corporación Educativa.
- ORTIZ OCAÑA, Alexander Luis (2009). Pedagogía Problemática. Bogotá Colombia: Azul.
- ROJAS NORIEGA, Guillermina (2008). Teoría de la Enseñanza. Universidad de la Amazonia, Florencia Caquetá.

ANEXOS



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:30 horas del día 14 del mes de noviembre del año 2016, en el Auditorio “Ermanno Artale Ciancio” de la Universidad de Huánuco, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Froilan Escobedo Rivera	Presidente
Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre	Secretario
Lic. Marciano Pablo Mogollon	Vocal

Nombrados mediante la Resolución Nº 154-2016-FCEYH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **“La tienda escolar para la resolución de problemas de suma y resta de los alumnos del 2º grado de primaria de la I.E. Nº 32004 San Pedro, Huánuco, 2015”**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Roxana Patricia CHAVEZ GUERRA**, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de catorce y cualitativo de suficiente.

Siendo las 16:30 horas del día lunes 14 del mes de noviembre del año 2016, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Vocal (a)	Presidente (a)
	Secretario (a)

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA TIENDA ESCOLAR PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA DE LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 32004 “SAN PEDRO”, HUÁNUCO. 2014

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.
¿De qué manera la resolución de problemas de suma y resta mejora con el uso de la tienda escolar de los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco- 2014?	Objetivo General: Mejorar la resolución de problemas de suma y resta con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” de Huánuco, 2014. Objetivos Específicos: - Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de suma y resta a través del pre test en los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco- 2014. - Elaborar la tienda escolar para mejorar la resolución de problemas de suma y resta en los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco - 2014. - Aplicar la tienda escolar para mejorar la resolución de problemas de suma y resta de los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” Huánuco - 2014. - Evaluar el nivel de resolución de problemas de suma y resta a través de la aplicación del post test en los alumnos del 2º grado de primaria de la I.E. N° 32004 “San Pedro” de Huánuco - 2014.	La resolución de problemas de suma y resta mejora con el uso de la tienda escolar en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro” de Huánuco, 2014.	INDEPENDIENTE La tienda escolar	Nivel de Exploración	<ul style="list-style-type: none"> Reconocen los empaques recolectados para la tienda, Investigan sobre precios, calidades, usos, gustos Organizan en grupo la tienda 	Para la recolección de datos El fichaje: Fichas textuales Fichas de resumen Fichas bibliográficas Prueba escrita: Prueba de entrada Prueba de salida. Experimentación La tienda escolar Sesiones de aprendizaje
				Nivel de profundización	<ul style="list-style-type: none"> Adquieren y manejan una serie de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas Socializan conocimientos sobre las operaciones matemáticas 	
				Nivel de Aplicabilidad	<ul style="list-style-type: none"> Ejecutan lo planeado con la tienda escolar, Realizan las practicas relacionadas con la compra y venta de productos Asignan precios, pesas y medidas, la contabilidad y el balance de la misma Desarrolla un trabajo específico pasando por todos los asignados. 	
			DEPENDIENTE Resolución de problemas de suma y resta	Problemas de suma	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto. Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto. Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto. Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias. Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental. 	Estadística: Estadística descriptiva: Promedio porcentual.
				Problemas de resta	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de resta sin prestar con resultados menores que 50, haciendo uso de material concreto. Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100, haciendo uso de material concreto. Ejecuta problemas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 50, haciendo uso de material concreto. Resuelve situaciones problemáticas de resta prestando, cuyos resultados sean menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias. Desarrolla problemas de resta, aplicando estrategias de cálculo mental. 	

PRE TEST

NOMBRE:.....

GRADO Y SECCIÓN:..... **FECHA:**.....

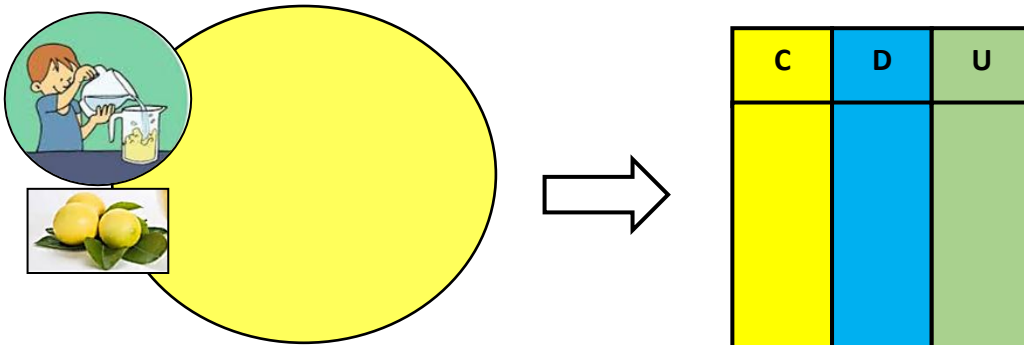
Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50.

1. En el salón del 6° grado hay 30 niñas y 7 niños. ¿Cuántos estudiantes hay en el salón?

- a) 30
- b) 37
- c) 47

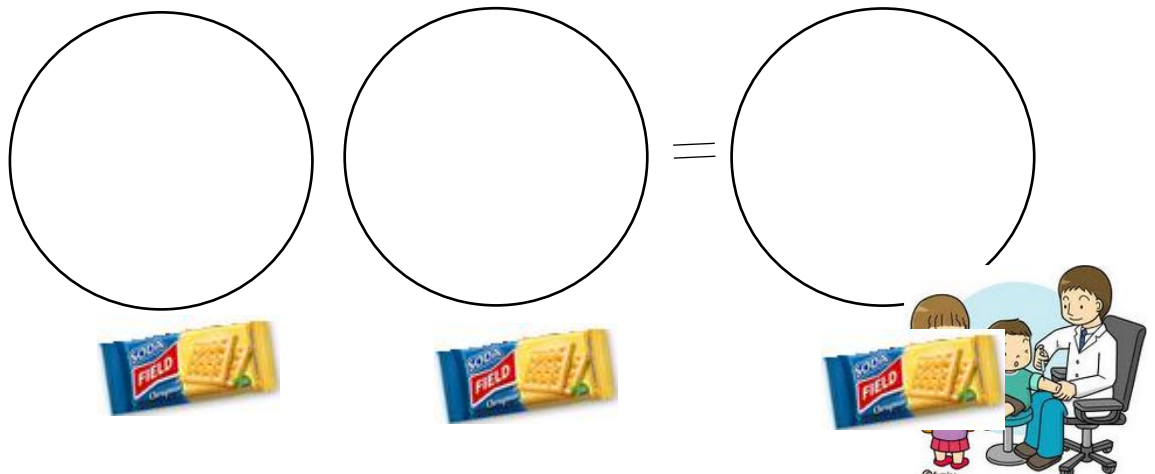
2. Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.

José compra 46 limones para preparar un ceviche, luego decide comprar 12 limones para hacer una jarra de limonada para los invitados que recibirá en su casa. ¿Cuántos limones tiene ahora?



3. Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.

- a) Claudia compró en la tiendita del aula 18 paquetes de galletas para invitar a sus amigas y luego 19 para sus amigos. ¿Cuántos paquetes de galletas compró?



4. Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.

En la canasta hay 87 panes.



49 son de yema y el resto de camote, ¿cuántos panes son de camote?

- a) 36 panes
- b) 38 panes
- c) 47 panes

5. Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.

- a) De los panes para el desayuno escolar, se repartieron primero 11 y luego 4. Sin embargo, después llegó la responsable del reparto y dijo que había un error, pues tenían que haber repartido 21 panes primero y luego 14. ¿Cuántos panes debieron repartir en total?



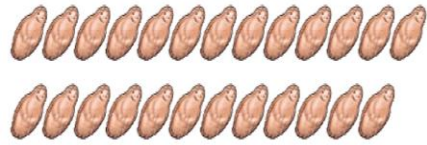
6. Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50.

En una canasta hay 36 manzanas, 12 son verdes y el resto rojas. ¿Cuántas son rojas?



7. Resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100.

a) Al volver de un viaje, Sonia trajo 100 panes especiales para invitar a sus compañeros de



Durante el recreo, entregó un pan por estudiante a los 60 que estuvieron cerca de ella.
¿Con cuántos panes regresó al aula?

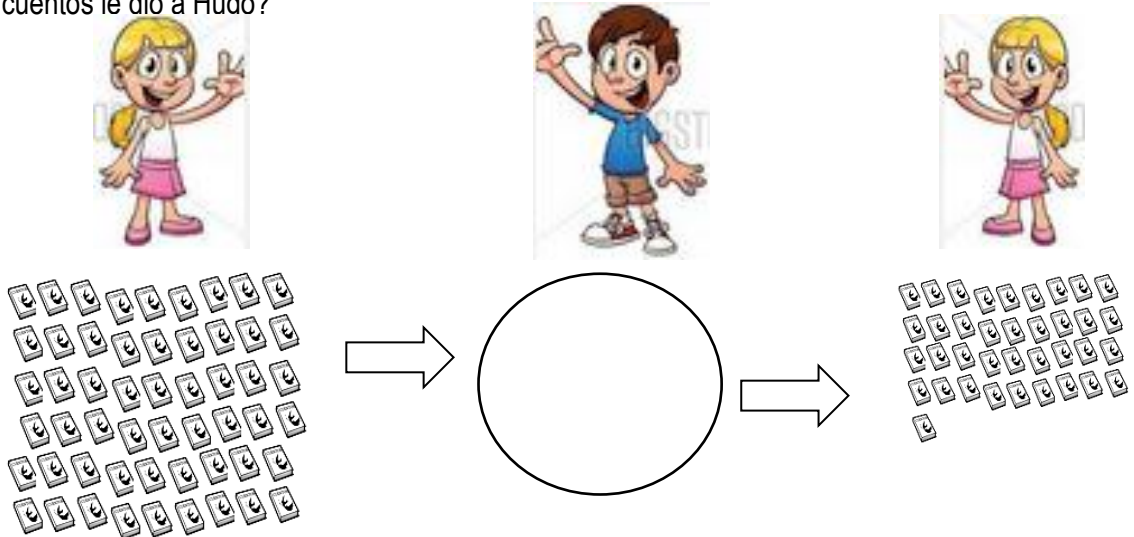
8. Ejecuta problemas de resta prestando, con resultados menores que 50.

a) En el desayuno escolar se repartieron 30 panes: 16 panes con manjar blanco y el resto con queso.
¿Cuántos panes con queso se repartieron?



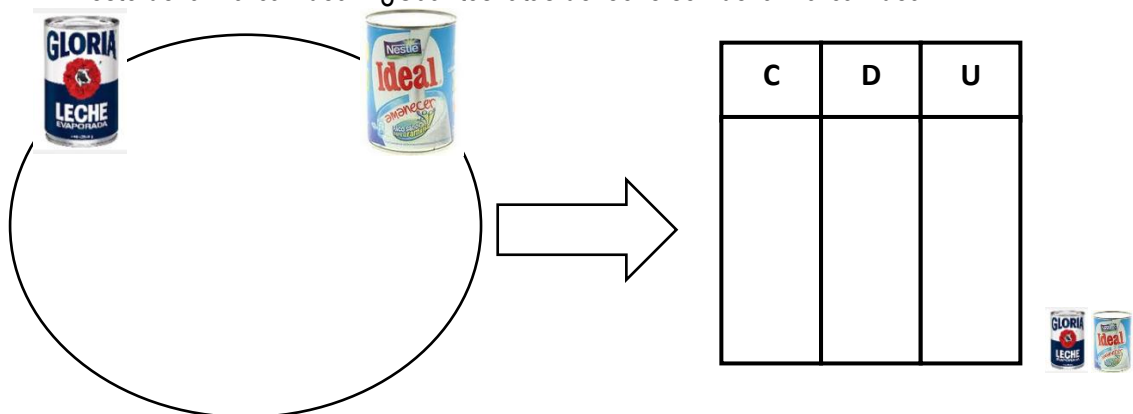
9. Resuelve problemas de resta prestando, con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias

Jimena tenía 94 cuentos. Dio algunos a Hugo. Ahora Jimena tiene 37 cuentos. ¿Cuántos cuentos le dio a Hugo?



10. Desarrolla problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental.

a) Daniel ha comprado 42 latas de leche, de los cuales 20 son de la marca “Gloria” y el resto de la marca “Ideal”. ¿Cuántos latas de leche son de la marca “Ideal”?



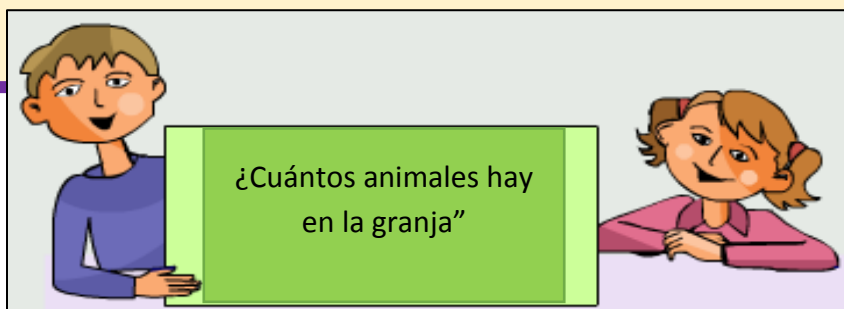
POST TEST

NOMBRE:

GRADO Y SECCIÓN: FECHA:

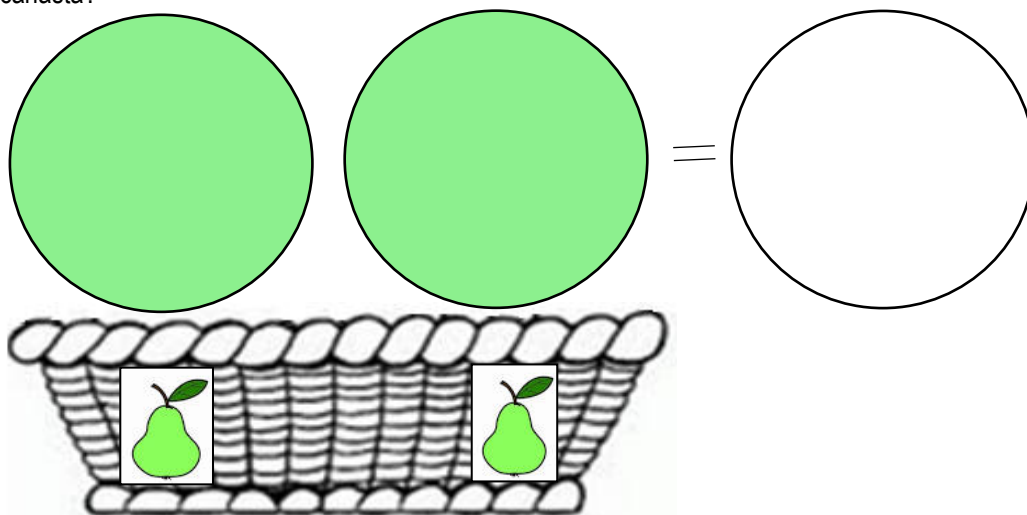
1. Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50.

En una granja hay 7 gallos, 5 gallinas, 9 pavos, 8 cerdos y 10 caballos.



2. Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.

En una canasta había 78 peras. Si una niña coloca 21 peras en esa canasta. ¿Cuántas peras hay ahora en dicha canasta?



3. Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.

- b) Ana y Sebastián son médicos de un centro de salud. Esta es la tabla con el informe de atención a los pacientes:

TURNO	ANA	SEBASTIÁN
MAÑANA	17	26
TARDE	19	17

¿A cuántos pacientes atendió Ana?, ¿a cuántos atendió Sebastián?

Si en la tarde Sebastián hubiera atendido a otros cinco pacientes, ¿cuántos habría atendido en ese turno?

4. Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.

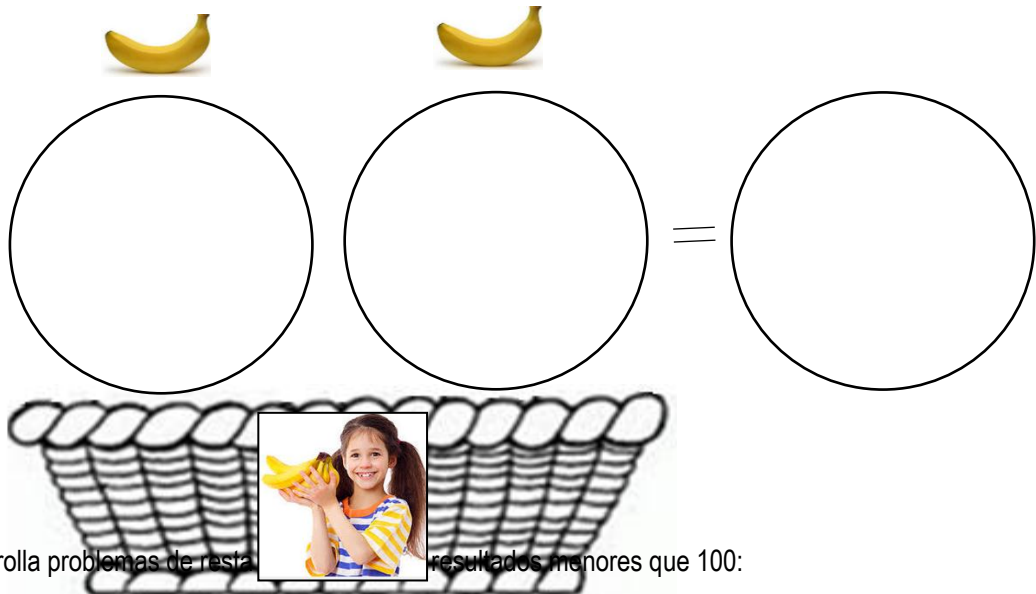
Alfredo infló 84 globos, de los cuales 2 decenas con 6 globos son de color amarillo y el resto de color blanco, ¿Cuántos globos son de color blanco?



C	D	U

5. Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.

De los plátanos para el almuerzo escolar, se repartieron primero 20 y luego 30. Sin embargo, después llegó la responsable del reparto y dijo que había un error, pues tenían que haber repartido 21 plátanos primero y luego 14. ¿Cuántos plátanos debieron repartir en total?



6. Desarrolla problemas de resta resultados menores que 100:

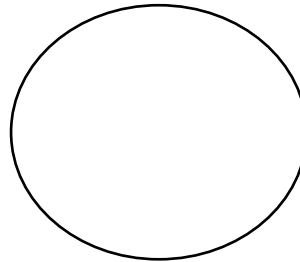
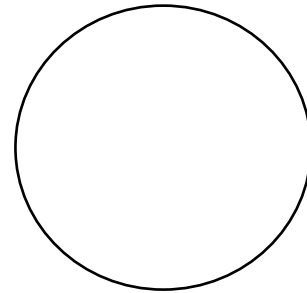
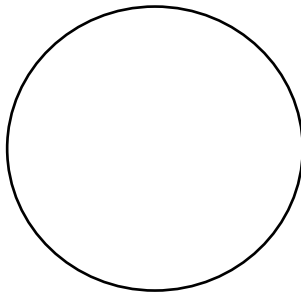
Un pescador colocó en un depósito 48 pescados, de los cuales 6 son jureles y los demás, bonitos.
¿Cuántos son bonitos?



C	D	U

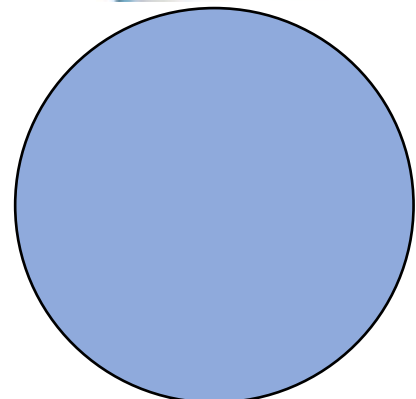
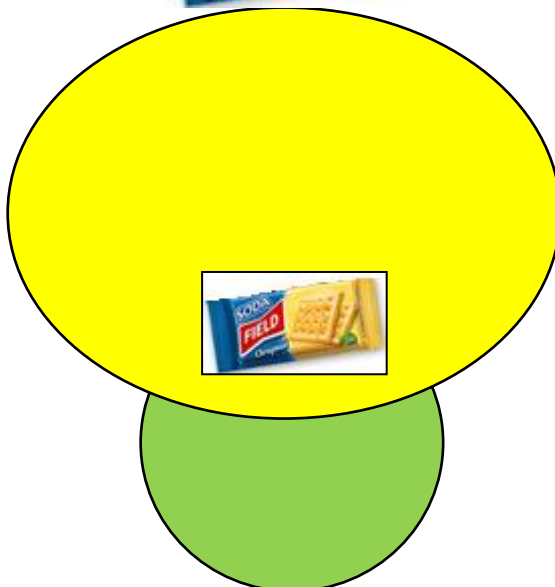
7. Resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100.

b) Carlos tenía S/. 96, le prestó a su primo José S/. 44. ¿Cuántos nuevos soles tiene ahora?



8. Ejecuta problemas de resta prestando, con resultados menores que 50.

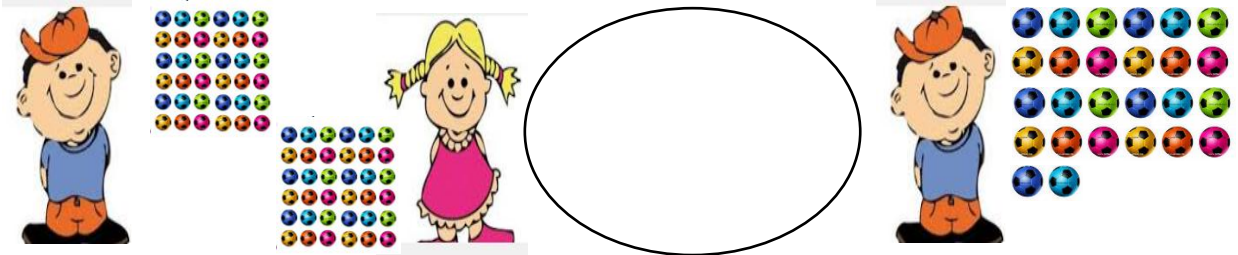
En el quiosco escolar había 25 paquetes de galletas y se vendieron 17. ¿Cuántos hay ahora?



=

9. Resuelve problemas de resta prestando, con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias

Pepe tenía 6 docenas de pelotas. Le dio algunas pelotas a Virginia. Ahora tiene 26 pelotas, ¿cuántas pelotas le dio a Virginia?



10. Desarrolla problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental.

Mario ha comprado 55 gaseosas, de los cuales 19 son de la marca Inca Cola y el resto de la marca Coca Cola. ¿Cuántas gaseosas son de la marca Coca Cola?



TIENDA ESCOLAR ELABORADO CON LOS ALUMNOS



ALUMNA RECORTANDOLOS BILLETES PARA JUGAR EN LA TIENDA ESCOLAR



TIENDA ESCOLAR PARA LOS GRUPOS DE TRABAJO

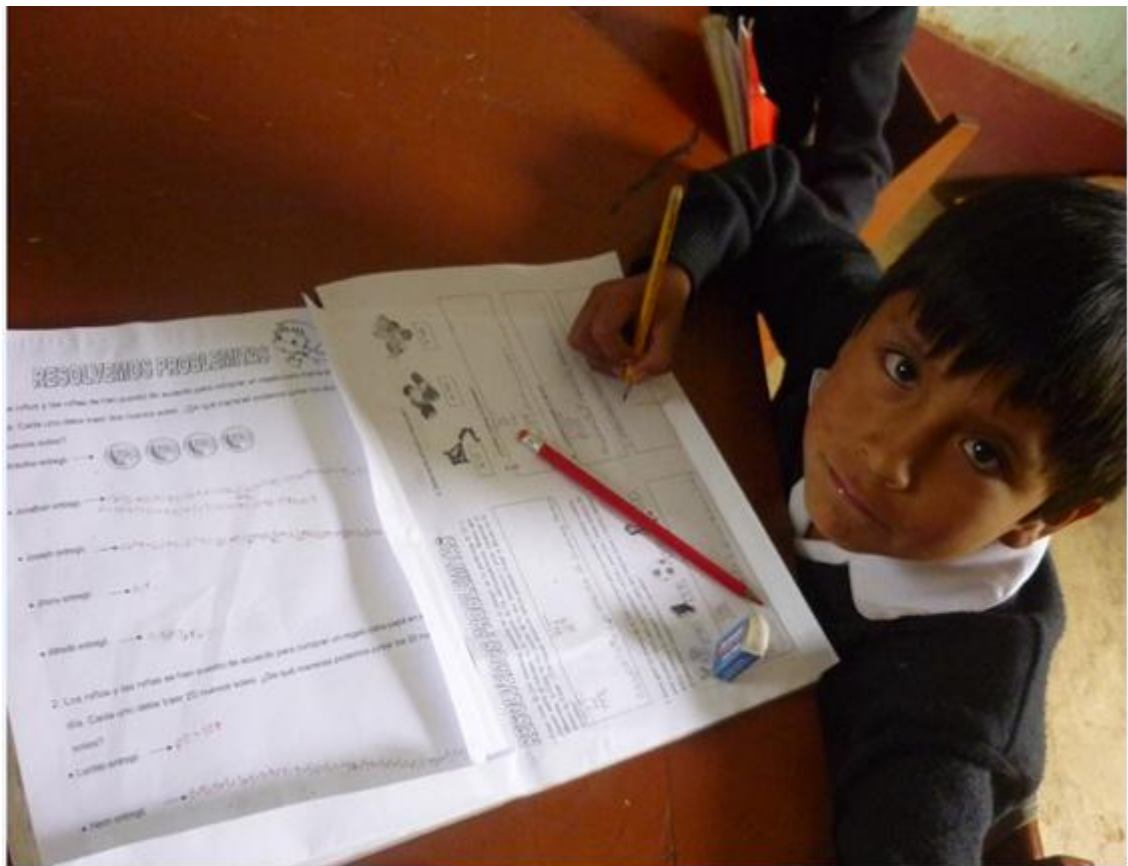


JUGANDO CON LAS MONEDAS PARA COMPRAR DULCES EN LA TIENDA ESCOLAR

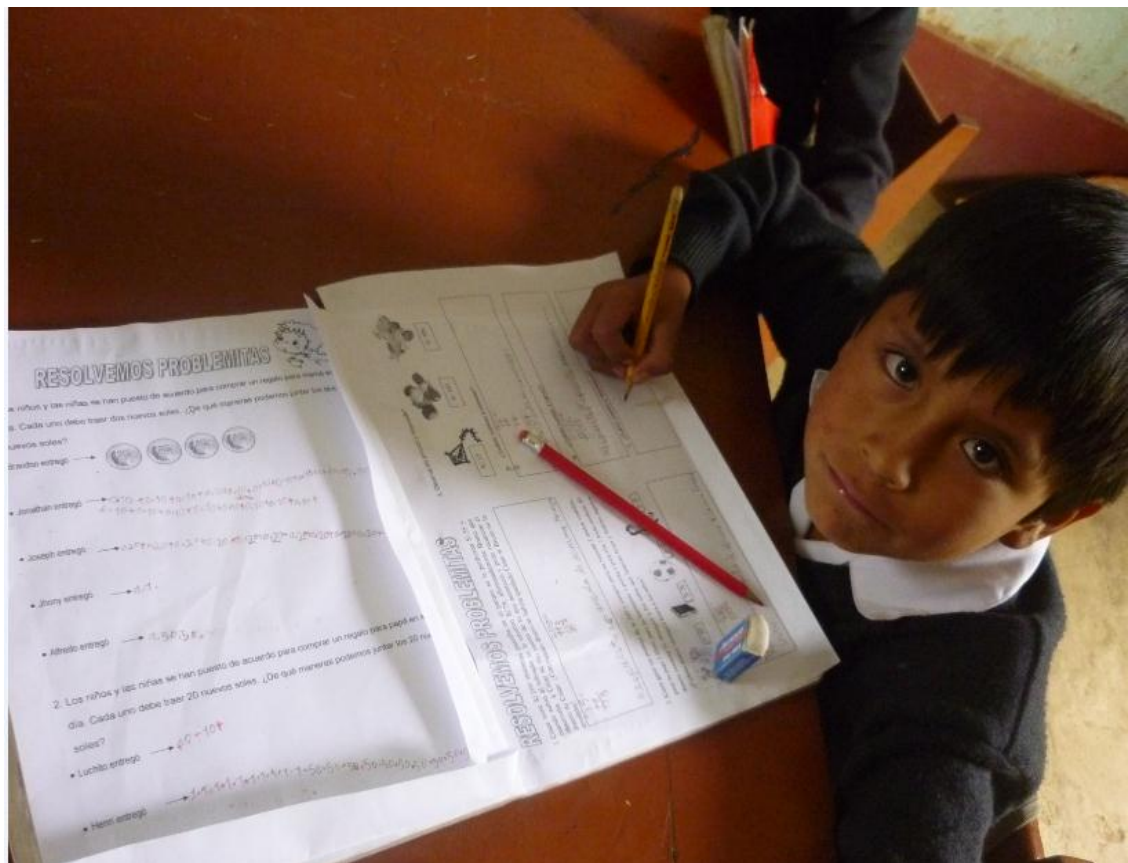


ALUMNOS COLOCANDO LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS PARA LA TIENDA ESCOLAR





A



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 01

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° **Sección:** "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra


1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 16/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50.



III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta situaciones vivenciadas en el aula: Se forman dos grupos para la clase de danza, uno de niños y otro de niñas, y luego se determinó la cantidad de integrantes para cada grupo para determinar el total de sombreros que usaran. Para adornar el aula, cada uno(a) trajo un globo de un color (rojo o blanco) y luego contaron cuántos globos de cada color tienen para determinar el total de globos recolectados. 	Billetes Monedas Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Recogemos los saberes previos sobre acciones relacionadas con la noción "juntar", preguntando a los estudiantes por aquellas situaciones en las que hayan tenido que juntar dos grupos de personas u objetos para determinar un total. ¿Cuántos integrantes había en cada grupo para determinar el total de sombreros que usaran? ¿Cuántos globos de cada color tenían para determinar el total de globos recolectados? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo operamos para juntar objetos? ¿Qué hacemos para resolver problemas que implica juntar? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Anunciamos la actividad: Desarrollamos problemas de suma, con resultados menores que 100. Planteamos la siguiente situación problemática: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Consuelo y Javier van de compras a la tiendita escolar. Los niños compran 25 galletas de soda y 10 galletas de vainilla. ¿Cuántas galletas compraron en total Consuelo y Javier?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se plantea el problema pausadamente el problema. Representamos el problema en la tienda escolar. Se forman grupos y elijan a una pareja para que jueguen a ser Consuelo y Javier. Se les anima con palabras alentadoras a perseverar en la búsqueda de la solución al problema. Se propicia la socialización del trabajo de los grupos. Se indica que describan paso a paso lo que hicieron al resolver el problema. Se concluye con los niños que para resolver problemas con dos grupos de objetos que tienen una misma naturaleza (por ejemplo, cinco manzanas verdes y tres manzanas rojas), se pueden juntar y sumar las cantidades a fin de obtener la cantidad total (ocho manzanas); siempre, esta cantidad será mayor que las otras dos. 	Plumones Tienda escolar	40 minutos
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> En forma individual los niños resuelven problemas aditivos de suma sin llevar, con resultados menores que 50. Extensión: Los niños plantean y resuelven problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50. 	Tienda escolar	20 minutos



ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	- Se pide a los niños y a las niñas que comenten sobre lo que han trabajado en la sesión y propicia la metacognición a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué han aprendido?; ¿cómo se sintieron al resolver los problemas?; ¿qué estrategias los ayudaron a solucionar las situaciones planteadas?; ¿la tienda escolar fue una ayuda importante?, ¿por qué?, ¿su grupo trabajó con interés?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- . Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009
- . Texto de Matemática para 2° grado de primaria

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

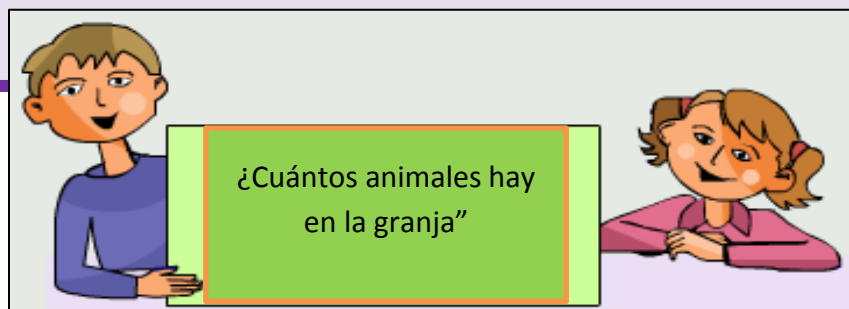
Desarrolla problemas de suma sin llevar, con resultados menores que 50.

1. En el salón del 6° grado hay 30 niñas y 7 niños. ¿Cuántos estudiantes hay en el salón?

a) 30
b) 37
c) 47

2.

En una granja hay 7 gallos, 5 gallinas, 9 pavos, 8 cerdos y 10 caballos.



3. Fiorela tiene 2 decenas y 2 unidades de caramelos de fresa y Klinser tiene 1 decena y 6 unidades de caramelos de limón ¿Cuántos caramelos tienen entre los dos niños?

a) 28
b) 38
c) 39

4.





SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 02

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1 Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° **Sección:** "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 15/10/2014

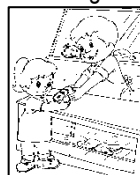
II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.



III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	Se presenta una situación problemática: Un grupo de niños se fueron al mercado a comprar. Compraron 20 manzanas, 6 plátanos y 8 naranjas, la cuenta llegó S/ 67 soles y ellos pagaron con 1 billete de S/50 soles y cuatro monedas de S/. 5.	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	Recogemos sus saberes previos a través de las siguientes preguntas: ¿han hecho compras alguna vez?; ¿qué se necesita, principalmente, para comprar productos?; ¿han utilizado monedas verdaderas?, ¿cuáles?; ¿y billetes?, ¿cuáles?; ¿quién los ayudó a comprar?.	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	¿Cuánto les costaron los productos?; ¿cuántas frutas han traído?, ¿qué podemos preparar con esas frutas?, ¿cuánto de vuelto recibieron los niños?. Forma grupos de cinco integrantes y permite que durante algunos minutos jueguen libremente a comprar y vender sus productos. Revisamos con los niños y las niñas las normas de convivencia que les permitirán trabajar en un clima afectivo favorable: respetar la opinión de los demás, mostrar cordialidad y consideración mutua, ser solidarios, tener espíritu de cooperación, etc.	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Anunciamos la actividad: Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100. Presentamos la siguiente situación problemática: <div data-bbox="416 1099 948 1285" data-label="Text"> <p>Los niños y las niñas de segundo grado han decidido preparar una ensalada de frutas, para lo cual han juntado dinero en cada grupo. "Los solidarios" han encargado a Juan y a Tania hacer las compras. Sus compañeros les entregaron primero 61 nuevos soles y después 28 nuevos soles. ¿Cuánto dinero les dieron para comprar las frutas?</p> </div> Experimentamos la situación presentada, adquiriendo frutas de la tiendita escolar. Comprendemos la situación, planteando algunas preguntas, por ejemplo: ¿cuánto dinero recibieron Juan y Tania al principio?, ¿cuánto dinero les entregaron después?; con lo que les dieron después, ¿el dinero aumentó o disminuyó?; ¿pueden explicar el problema con sus propias palabras? Simulamos el problema planteado en la tienda escolar. Brinda un tiempo a cada grupo y, si presentan dificultades, se orienta. La idea es que todos los grupos expresen la forma que han pensado para llegar a la solución del problema. Puedes preguntar: ¿cómo averiguarán cuánto tienen Juan y Tania en total?; si a la cantidad que tenían Juan y Tania se le agrega otra cantidad, ¿qué operación se utilizará para saber cuánto tienen? Se entrega a cada grupo un papelote para que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos, gráficos o el tablero de valor posicional. Se pide que, en forma ordenada, cada grupo presente sus 	Plumones Tienda escolar Frutas Billetes	40 minutos





	<p>productos al plenario.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y las niñas plantean otras formas de llegar a la solución del problema haciendo uso de la tienda escolar. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<p>- En forma individual los niños resuelven problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.</p> <p>-Extensión: Plantean problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.</p>	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	Se pide a los estudiantes que comenten sobre lo que han trabajado en la sesión y propicia la metacognición a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué han aprendido?; ¿cómo se sintieron al resolver los problemas?; ¿el material concreto fue una ayuda importante?; ¿por qué?; ¿habían utilizado antes ese material?; ¿su grupo trabajó con interés?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas de suma con resultados menores que 100.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- . Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009
- . Texto de Matemática para 2° grado de primaria

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

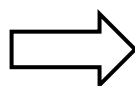
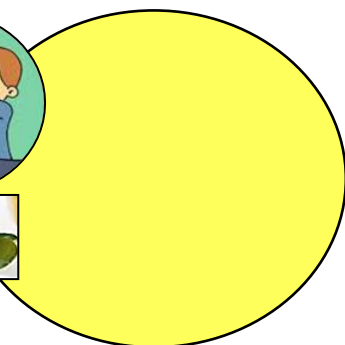
GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Resuelve problemas de suma sin llevar con resultados menores que 100.

- Don Jacinto cosecha 52 sacos de papa el día lunes por la mañana, luego 36 sacos por la tarde. ¿Cuántos sacos cosechó ese día?

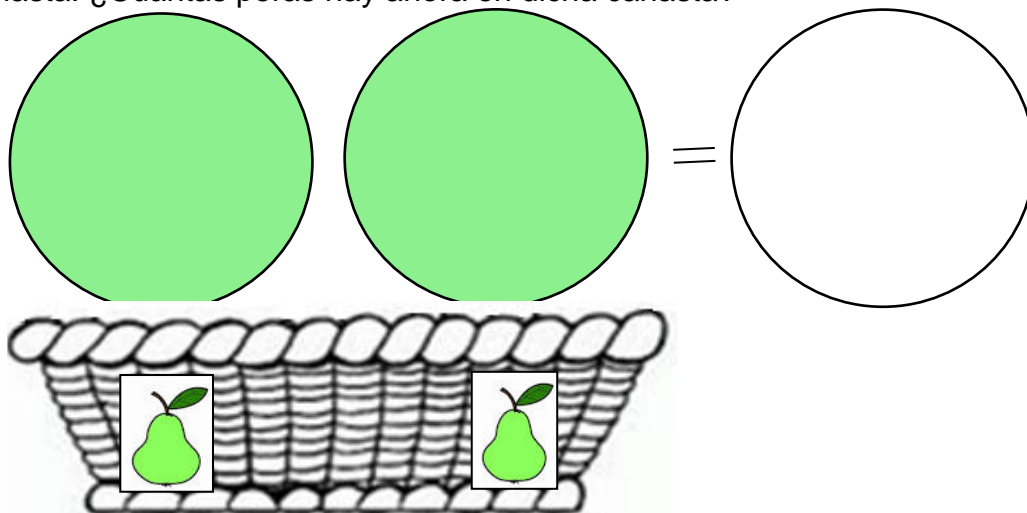


- José compra 46 limones para preparar un ceviche, luego decide comprar 12 limones para hacer una jarra de limonada para los invitados que recibirá en su casa. ¿Cuántos limones tiene ahora?



C	D	U

- En una canasta había 78 peras. Si una niña coloca 21 peras en esa canasta. ¿Cuántas peras hay ahora en dicha canasta?



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 03

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° **Sección:** "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 17/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo											
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none">- Se asigna a los estudiantes para que busquen encartes, periódicos o revistas, recorten figuras de dos tipos de frutas (por ejemplo, manzanas y plátanos) y digan cuántas frutas hay. Luego, deberán recortar más figuras de una de las frutas (por ejemplo, manzanas) y mencionar cuántas hay. Se pide que escriban en su cuaderno lo que han hecho, utilizando las operaciones correspondientes.	Tienda escolar	10 minutos											
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none">- Recogemos los saberes previos de los estudiantes sobre acciones relacionadas con la noción “juntar”, en situaciones en las que hayan hallado la cantidad total de objetos o personas; y con la noción “agregar”, en situaciones en las que tuvieron que encontrar la cantidad final de objetos o personas a partir de una cantidad inicial conocida y una cantidad que se debía aumentar. Se pide a los estudiantes que mencionen algunos ejemplos de ambas situaciones.	Tienda escolar	10 minutos											
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo resolvemos ejercicios de suma y resta?- ¿Qué aprenderemos el día de hoy?	Ficha con problemas												
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Anunciamos la actividad: Ejecutamos problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.• Plantea la siguiente situación problemática:<div><p>Los alumnos del segundo grado estaban buscando un nombre para bautizar la tiendita escolar. Los preferidos eran “Super Mix” y “Los amigos”. Para definir el nombre, aplicaron una encuesta cuyos resultados se muestran en la siguiente tabla:</p><table><tr><th rowspan="2">Turno</th><th colspan="2">Nombres propuestos</th></tr><tr><th>“Super Mix”</th><th>“Los amigos”</th></tr><tr><td>Mañana</td><td>16</td><td>14</td></tr><tr><td>Tarde</td><td>18</td><td>17</td></tr></table><p>¿Cuál fue el nombre elegido para bautizar la tienda escolar?. El nombre preferido por Pablo y Raquel, estudiantes del turno de la mañana, era “Super Mix”, pero no pudieron participar en la encuesta. ¿Cuál habría sido el resultado si ellos hubieran votado?, ¿Cuántos votos obtuvo el nombre</p></div>• Comprendemos la situación. Se pide que lean el problema y se guía mediante preguntas, por ejemplo: ¿de qué trata el problema?, ¿qué quería los alumnos del segundo grado?, ¿a qué se refieren “Super Mix” y “Los amigos”?, ¿quiénes no participaron en la encuesta?, ¿qué pide el problema?• Se simula el problema. Luego, pregunta: ¿qué se debe hacer con las votaciones obtenidas?, ¿qué se hará para saber cuál fue el nombre ganador?, ¿qué se hará con las preferencias de Pablo y	Turno	Nombres propuestos		“Super Mix”	“Los amigos”	Mañana	16	14	Tarde	18	17	Plumones Tienda escolar	40 minutos
Turno	Nombres propuestos													
	“Super Mix”	“Los amigos”												
Mañana	16	14												
Tarde	18	17												





	<p>Raquel?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se promueve la interpretación del significado de cada uno de los números que intervienen, de los cálculos que se realicen y de los resultados que se obtengan en el contexto del problema. Estimula su participación y buen trabajo utilizando palabras alentadoras. Socializa los resultados de los grupos. Se pide que, voluntariamente, un representante de cada grupo comparta las estrategias que utilizaron para dar solución a la situación planteada. Indica que describan paso a paso lo que hicieron al resolver el problema. Reflexiona con los niños y las niñas sobre la importancia de la comprensión del problema y cómo las estrategias heurísticas de actividades lúdicas y el uso de la tienda escolar que les permitieron solucionar la situación planteada. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<p>- En forma individual los niños resuelven problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.</p> <p>-Extensión:(Tarea) Plantean y resuelven problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.</p>	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	<ul style="list-style-type: none">• Pide a los estudiantes que comenten sobre lo que han trabajado en la sesión y propicia la metacognición a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué han aprendido?; ¿cómo se sintieron al resolver los problemas?; ¿el material concreto fue un apoyo importante?, ¿por qué?; ¿qué estrategias los ayudaron a solucionar las situaciones planteadas?; ¿les sirvieron las tablas de doble entrada?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- . Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009
- . Texto de Matemática para 2° grado de primaria

FICHA DE APLICACIÓN

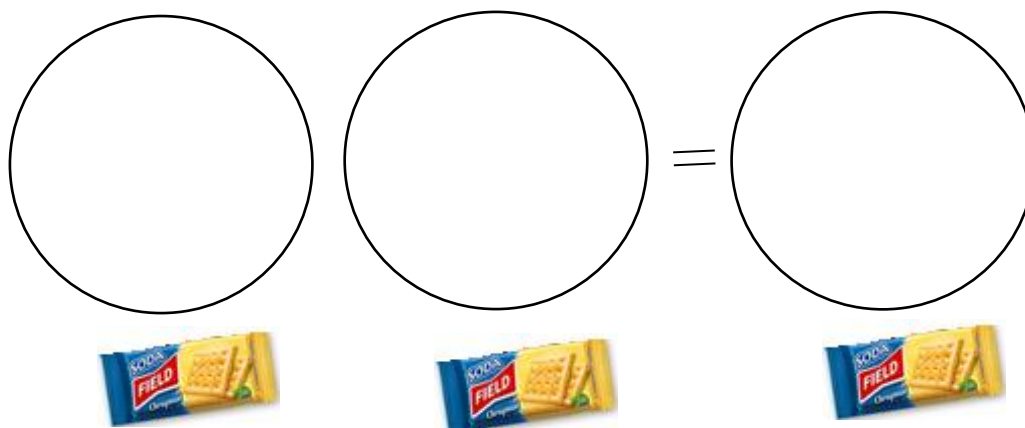
NOMBRE:.....

GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Ejecuta problemas de suma llevando, cuyos resultados sean menores que 50.

- a) Para la tiendita del aula, Katya trajo 19 latas de leche y Mónica trajo 15.
¿Cuántas latas trajeron entre las dos?

- b) Claudia compró en la tiendita del aula 18 paquetes de galletas para invitar a sus amigas y luego 19 para sus amigos. ¿Cuántos paquetes de galletas compró?



- c) Ana y Sebastián son médicos de un centro de salud. Esta es la tabla con el informe de atención a los pacientes:

TURNO	ANA	SEBASTIÁN
MAÑANA	17	26
TARDE	19	17

¿A cuántos pacientes atendió Ana?, ¿a cuántos atendió Sebastián?
Si en la tarde Sebastián hubiera atendido a otros cinco pacientes, ¿cuántos habría atendido en ese turno?

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 04

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° Sección: "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay


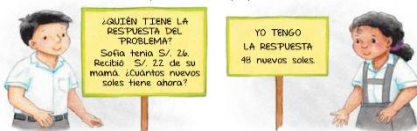
1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 18/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo	
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none">Se presenta una situación problemática utilizando la tienda escolar:María se fue a comprar en la tienda escolar. Ella compró 1 kl. de manzana, 8 kls. de uva y 12 kls. de plátanos. Todos los gastos le demando S/. 75 soles, por lo que pagó con un billete de S/. 100 soles.La docente incide en la comprensión del problema, por lo que los niños leen la situación varias veces.	Tienda Escolar	15 minutos	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none">Los niños responden:¿Cuántos kilos de frutas compró María?¿Cuánto pagó María?¿Cuánto de vuelto recibió María?	Imágenes Niños	10 minutos	
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none">¿Cómo resolvemos problemas que nos presenta de suma?¿Qué aprenderemos el día de hoy?	Ficha con problemas		
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none">Anunciamos la actividad: Resolvemos situaciones problemáticas de suma llevando con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.Se propone el siguiente juego matemático, que se realizará teniendo como referente la tiendita escolar:Para realizar este juego, se utilizarán tarjetas cuya cantidad dependerá del número de estudiantes. En una de las caras, habrá una pregunta y en la otra, una respuesta que corresponda a una pregunta planteada en otra tarjeta.Descripción y reglas del juegoSe entregará una tarjeta a cada estudiante. Si sobran tarjetas, se repartirán a criterio del docente (todas las tarjetas deben formar parte del juego).La dinámica será la siguiente:Un estudiante, elegido al azar, leerá el problema de su tarjeta y luego dirá la frase “¿Quién tiene 37 latas leches Gloria y 38 latas de leche “Ideal”?”.El resto de estudiantes contará con un tiempo prudencial para hallar la respuesta.Quien posea la tarjeta con la respuesta a esa pregunta, la leerá en voz alta, comenzando con las palabras “Yo tengo...”.A continuación, el estudiante que haya dado la respuesta volteará su tarjeta y formulará la pregunta que figure en ella.Este proceso seguirá hasta que se cierre el circuito, lo que sucederá cuando el estudiante que hizo la primera pregunta responda a la última pregunta.Notas:Antes de decir la respuesta de un problema, los estudiantes deberán representarla de manera gráfica y simbólica en su cuaderno.Si al terminar el circuito quedaran tarjetas sin	 	Plumones Tienda escolar	40 minutos



	<p>utilizar, se deberá a que en algún momento no se dio la respuesta correcta a determinada pregunta. En este caso, será necesario localizar dónde ocurrió el fallo</p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación, presentamos un ejemplo: • Recordamos que para que la respuesta de los estudiantes sea válida, deben representarla y desarrollarla en su cuaderno. • Felicita a todos por sus logros. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - En forma individual los niños resuelven situaciones problemáticas de suma, mediante el uso de diversas estrategias. - Extensión: - Plantea y resuelve situaciones problemáticas de suma, mediante el uso de diversas estrategias. - Pide a los estudiantes que, para la próxima sesión, cada uno traiga una canica y un sticker. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	<ul style="list-style-type: none">- Formula preguntas a los niños y a las niñas sobre su aprendizaje: ¿qué estrategias los ayudaron a solucionar los problemas propuestos?; ¿el juego les pareció divertido?, ¿creen que aprenden mejor jugando?, ¿por qué?; ¿qué materiales los ayudaron a comprender las situaciones problemáticas y a desarrollarlas?- Conversa con ellos sobre las dificultades que tuvieron y cómo pudieron superarlas.	Ficha con problemas	9 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- . Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009
- . Texto de Matemática para 2° grado de primaria

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

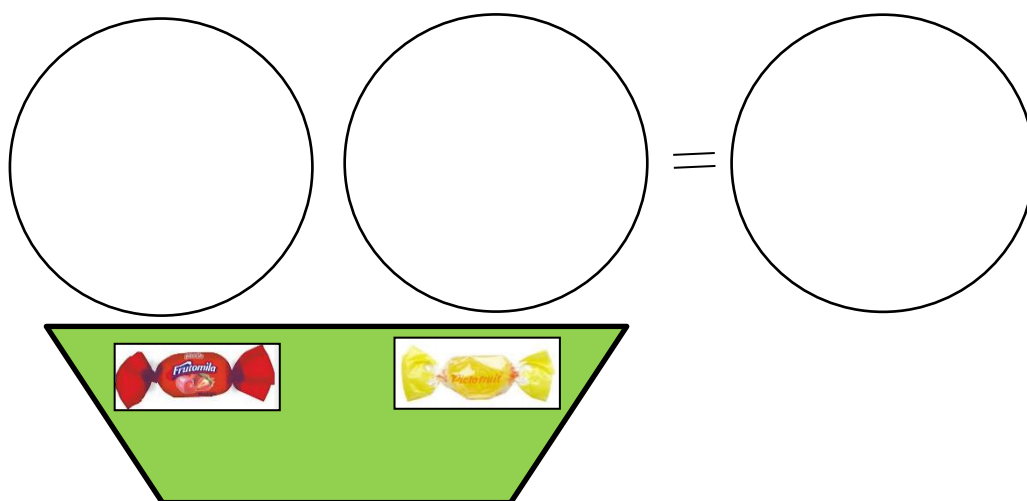
GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Resuelve situaciones problemáticas de suma llevando con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias.

1. En la canasta hay 87 panes. 49 son de yema y el resto de camote, ¿cuántos panes son de camote?
- a) 36 panes
b) 38 panes
c) 47 panes



2. En una bolsa hay 80 caramelos, 28 son de limón y el resto es de fresa, ¿cuántos caramelos son de fresa?



3. María tiene 56 pelotas, de los cuales 29 son de vóley y el resto son de fútbol ¿Cuántas pelotas son de fútbol?
- a) 26 pelotas
b) 27 pelotas
c) 37 pelotas
4. Alfredo infló 84 globos, de los cuales 2 decenas con 6 globos son de color amarillo y el resto de color blanco, ¿Cuántos globos son de color blanco?



C	D	U

SESIÓN DE APRENDIZAJE**Nº 05****I. INFORMACIÓN GENERAL:****1.1. Institución Educativa:** N° 32004 "San Pedro"**1.2. Grado:** 2° **Sección:** "B"**1.3 Docente de Aula:** Guillermo Fernández Valverde**1.4 Docente De Investigación:** Mg. Paola Pajuelo Garay**1.5 Investigadora:** Roxana Patricia Chávez Guerra**1.6 Tiempo:** 90 min. **Fecha:** 19/10/2014**II. DATOS CURRICULARES:**

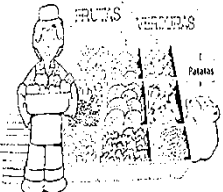
ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.



III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<p>Jugamos el: "Juego del saber". Se indica que formen grupos de cuatro integrantes y usen las tarjetas de suma, cuatro fichas y un dado.</p> <p style="text-align: center;">TARJETAS DE ADICCIÓN</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">17 + 3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">27 + 13</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">11 + 4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">21 + 14</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">12 + 5</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">22 + 15</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">13 + 3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">23 + 13</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">16 + 2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">26 + 12</div> </div>	Ficha de juego Tarjetas	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - Concluido el juego, se pregunta, por ejemplo: ¿les pareció divertido?; ¿entendieron y respetaron las reglas?; ¿todos sumaron rápidamente?; ¿cómo pudieron hacerlo?; ¿qué grupo ganó el juego? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo resolvemos ejercicios de resta con números menores de 99 prestando?. - ¿Qué aprenderemos el día de hoy? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Anunciamos la actividad: Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental. - Presenta la siguiente situación problemática para que los grupos formados puedan resolverla: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>A Juan y a Luisa les encargaron vender en la tiendita escolar a dos aulas de segundo grado. Primero, les dijeron que a 2° "A" le deberían vender 17 plátanos y a 2° "B", solo 3. Luego, la profesora les comentó que hubo un error en los datos, pues para un salón eran 27 plátanos y para el otro eran 13. Juan y Luisa desean saber cuántos plátanos deben recoger en total. ¿Pueden ayudarlos a calcular rápidamente?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendemos la situación, planteando algunas preguntas, por ejemplo: ¿pueden enunciar el problema con sus propias palabras?; ¿de qué trata?; ¿cuáles son los datos iniciales?; ¿qué datos cambiaron?; ¿cuántos plátanos le corresponden a 2° "A"?; ¿y cuántos a 2° "B"?; ¿qué tienen que calcular Juan y Luisa?; ¿qué pide el problema? - La idea es que todos expresen la forma que han pensado para llegar a la solución. Se pregunta: ¿cómo averiguarán cuántos plátanos en total tienen que recoger Juan y Luisa?; ¿qué operación utilizarán para saber cuántos plátanos recogerán?; ¿cómo harán para calcular 	Plumones Tienda escolar	40 minutos



	<p>rápidamente?</p> <ul style="list-style-type: none"> - - - Se lleva el problema a la tiendita escolar, donde los niños asumen los roles de los personajes del problema y representan la situación. - Se entrega a cada grupo un papelote para que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos o el tablero de valor posicional. - Reflexiona con los estudiantes sobre las estrategias que usaron y cómo pudieron dar solución al problema planteado. Ayúdalos a concluir que existen diversas formas de solucionar un problema y que es importante aplicar estrategias de cálculo mental. - Crea problemas de suma que los niños y las niñas puedan resolver en su cuaderno utilizando la tiendita escolar. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - En forma individual los niños resuelven problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental. - Extensión: - Plantea y resuelve problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	-Se pide a los estudiantes que comenten sobre lo que han trabajado en la sesión y propicia la metacognición a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué han aprendido?; ¿cómo se sintieron al resolver los problemas?; ¿la tiendita escolar fue una ayuda importante?; ¿fue útil aplicar una estrategia de cálculo mental?, ¿por qué?; ¿habían utilizado antes esa estrategia?; ¿su grupo trabajó con interés?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

. Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009

. Texto de Matemática para 2° grado de primaria

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

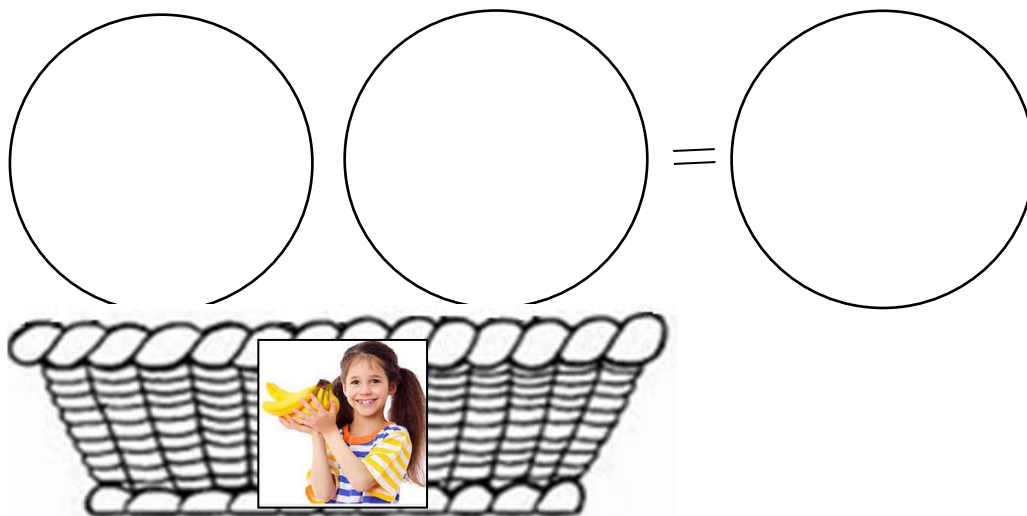
GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Desarrolla problemas de suma, aplicando estrategias de cálculo mental.

- a) De los panes para el desayuno escolar, se repartieron primero 11 y luego 4. Sin embargo, después llegó la responsable del reparto y dijo que había un error, pues tenían que haber repartido 21 panes primero y luego 14. ¿Cuántos panes debieron repartir



- b) De los plátanos para el almuerzo escolar, se repartieron primero 20 y luego 30. Sin embargo, después llegó la responsable del reparto y dijo que había un error, pues tenían que haber repartido 21 plátanos primero y luego 14. ¿Cuántos plátanos debieron repartir en total?





SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 06

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° **Sección:** "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay


1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 23/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta a los estudiantes una colección de objetos en la tiendita escolar. Los alumnos hacen el reconocimiento del todo y las partes de la colección de objetos. Para ello, en un papelote se muestra una lista de productos. Luego, se pide a un estudiante que subraye los nombres que empiezan con la letra A y que los cuente (cantidad parcial), y a otro estudiante que cuente los que no están subrayados (cantidad parcial). 	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Al finalizar, pregunta: ¿el nombre de cuántos productos de la tienda escolar empieza con la letra A?, ¿y de cuántos empieza con una letra diferente de A? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo resolvemos problemas de resta con números naturales menores de 50? ¿Qué aprenderemos el día de hoy? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Anunciamos la actividad: Desarrollamos problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50. Dialogamos con los niños y las niñas sobre situaciones cotidianas en las que tienen que resolver problemas y cuán útil es su aprendizaje para encontrar soluciones. Planteamos la siguiente situación: Cerciórate de que comprendan la situación. Pedimos que se lean el problema en forma individual; luego, organizados en grupos, indicamos que comenten lo que han entendido. Ayudamos mediante algunas preguntas: ¿de qué trata el problema?, ¿cómo lo dirían con sus propias palabras?, ¿han visto alguna situación parecida?, ¿cuántos lastas de leche ordenaron Andrea y Roberto en un estante?, ¿cuántos son de marca "Gloria"?; ¿qué es lo que se pide?, ¿hay alguna palabra que no conozcan en el problema?, ¿cuál? Se resuelve el problema con la simulación del problema en la tienda escolar. Pueden ir adecuándolas a medida que las van desarrollando. Se guía a través de preguntas, por ejemplo: ¿creen que las estrategias que han propuesto los ayudarán a encontrar la respuesta?, ¿habrá otros caminos?, ¿cuáles?, ¿tienen seguridad en sus respuestas?, ¿cómo lo comprobarán? Se entrega a cada grupo un papelote para que representen lo que han realizado. Andrea y Roberto ayudan en casa a ordenar 35 latas de leche en un estante. Cuando terminan de colocarlos en su lugar, su papá les pide que pongan un separador entre los 14 que son de marca "Gloria" y el resto que son de otra marca. Pide que, voluntariamente, algunos estudiantes compartan las estrategias que utilizaron para solucionar la situación y describa paso a paso lo que hicieron al resolver el problema. A través de interrogantes, se propicia la reflexión sobre los procesos seguidos y los resultados obtenidos: ¿este 	 Plumones Tienda escolar	40 minutos



	<p>problema se parece a otros resueltos anteriormente?, ¿en qué?; ¿cómo lograron hallar la respuesta?; ¿qué los llevó a elegir la estrategia?; ¿por qué el camino que eligieron los condujo a la solución?; ¿pueden proponer otras formas de resolver el problema?, ¿cuáles?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimenta y sistematiza las ideas fuerza. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • En forma individual los niños resuelven problemas de resta prestando, con resultados menores que 50. • Extensión: Plantean y resuelven problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendiste hoy?- ¿Cómo lo aprendiste?- ¿Para qué aprendiste?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

. Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009

. Texto de Matemática para 2° grado de primaria



FICHA DE APLICACIÓN

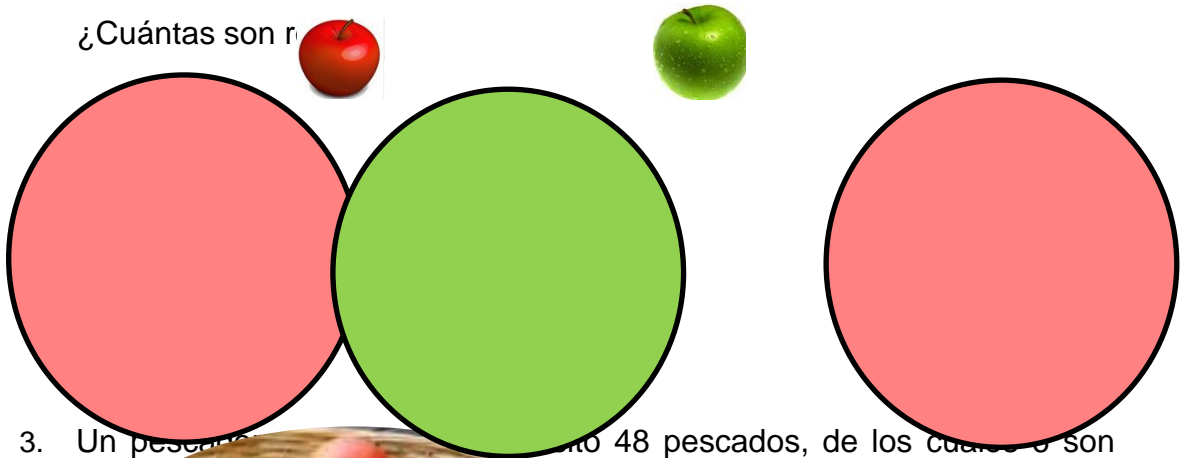
NOMBRE:.....

GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Desarrolla problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 50.

- De las 28 películas que tiene Javier, 7 son de aventuras y el resto de animales. ¿Cuántas películas de animales tiene Javier?

- En una canasta hay 36 manzanas, 12 son verdes y el resto rojas. ¿Cuántas son rojas?



- Un pescador tiene 48 pescados, de los cuales 12 son jureles y el resto son truchas. ¿Cuántas truchas tiene el pescador?



C	D	U



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 07

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° Sección: "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay


1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 22/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	Entablamos un diálogo en el que cuentan experiencias con relación a situaciones en las que han tenido que comprar o vender. 	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	Se orienta las participaciones a través de interrogantes, por ejemplo: ¿qué personas intervienen en la compra y venta de los productos?, ¿qué se necesita para adquirirlos?, ¿al pagar siempre se recibe vuelto?, ¿por qué?	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	¿Cuándo pagan por un producto con una cantidad mayor que el precio? ¿Verifican que les hayan dado el vuelto que corresponde?, ¿se debe comprar todo lo que se desea?, ¿por qué?	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Anunciamos la actividad: Resolvemos problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100. - Presenta la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> En la escuela se celebró el Día de la Compra-Venta. Los estudiantes de segundo grado ocuparon un stand donde vendieron solo stickers y canicas. De los 25 stickers que tenían, los estudiantes de tercer grado compraron 14. ¿Cuántos stickers quedaron en el stand? </div> - Comprendemos la situación mediante algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué vendieron en el stand de segundo grado?, ¿cuántos stickers tenían?, ¿quiénes compraron stickers?, ¿cuántos?, ¿qué se debe averiguar?. Se motiva para que escriban el enunciado con sus propias palabras. Pueden eliminar toda la información innecesaria a fin de comprender el problema con mayor facilidad. - Promueve que busquen sus estrategias para determinar la cantidad de stickers que quedaron. Puedes preguntar, por ejemplo: ¿qué harán para averiguarlo?, ¿qué harán primero?, ¿qué materiales pueden usar como apoyo para resolver la situación?, ¿cómo averiguarán la cantidad de stickers que quedaron? - Se brinda un tiempo razonable; de ser necesario, pueden enriquecerlas reajustarlas. Sugiere la visita al sector de Matemática. Si los estudiantes tienen dificultades, se les da los alcances necesarios, pero sin dirigir las acciones 	Plumones Tienda escolar	40 minutos



	<p>para llegar a la respuesta. El objetivo es que todos puedan hallar la solución al problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega a cada grupo un papelote para que representen lo que han realizado. - Pide que socialicen sus trabajos y valora su participación mediante gestos y palabras de aliento. - Reflexiona con ellos sobre la importancia de comprender el problema y anticipar estrategias de solución, los pasos que se han dado, las dificultades que tuvieron y cómo pudieron solucionarlas. Se pregunta: ¿de cuántas maneras han llegado a la solución?, ¿en qué difiere una de la otra? 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - En forma individual los niños resuelven problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100. - Extensión: - Plantea y resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendiste hoy?- ¿Cómo lo aprendiste?- ¿Para qué aprendiste?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

. Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009

. Texto de Matemática para 2° grado de primaria

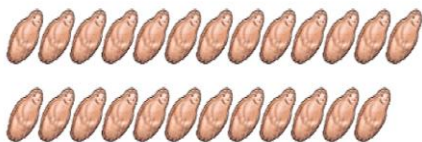
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

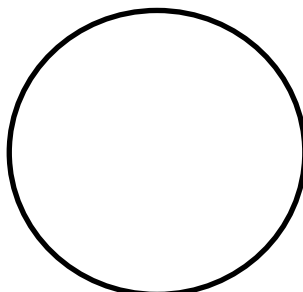
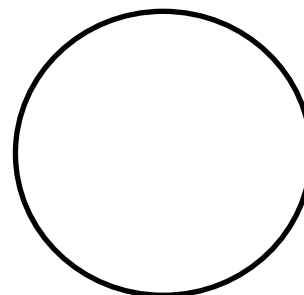
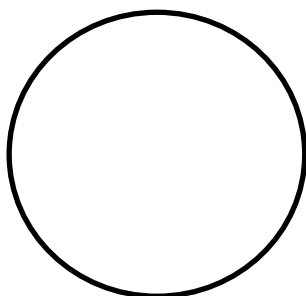
Resuelve problemas de resta sin prestar, con resultados menores que 100.

- a) Al volver de un viaje, Sonia trajo 100 panes especiales para invitar a sus compañeros de



Durante el recreo, entregó un pan por estudiante a los 60 que estuvieron cerca de ella.
¿Con cuántos panes regresó al aula?

- b) Carlos tenía S/. 96, le prestó a su primo José S/. 44. ¿Cuántos nuevos soles tiene ahora?





SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 08

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° Sección: "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

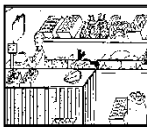

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 24/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Ejecuta problemas de resta prestando, con resultados menores que 50.



III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Se programa una breve visita a la tienda escolar de la escuela. Los estudiantes deberán llevar un cuaderno o una ficha para realizar apuntes. Se conversa con ellos sobre las preguntas que pueden hacer, por ejemplo: ¿cuántos pasteles preparan diariamente para la venta?, ¿cuántos venden en la mañana?; - ¿cuántos tamales preparan al día?; ¿cuántos docentes hacen uso de la tienda escolar?, etc. 	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - De regreso al aula, comenta con ellos sobre la información obtenida, por ejemplo: si en la tienda escolar se vendieron 16 pasteles en la mañana y 12 al mediodía, ¿cuántos pasteles se vendieron en total? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Si en el quiosco se vendieron 25 pasteles en la mañana y 15 al mediodía, ¿cuántos pasteles se vendieron en total? - Si en la tienda escolar se vendieron 40 pasteles en la mañana y 22 al mediodía, ¿cuántos pasteles se vendieron en total? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Anunciamos la actividad: Ejecutamos problemas de resta prestando, con resultados menores que 50. - Dialogamos con los niños y las niñas sobre la venta de productos en la tienda escolar y cómo los vendedores saben qué cantidades deben tener a fin de atender bien a sus clientes. - Planteamos la siguiente situación: <div data-bbox="389 1151 970 1375" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Para la venta en la tienda escolar, la señora María trajo 46 frutas entre manzanas y plátanos. Si 29 eran manzanas, ¿cuántos plátanos trajo para vender? Horas después, los estudiantes de segundo grado compraron 10 plátanos. ¿Cuántos plátanos quedaron en la tienda escolar?</p> </div> - Comprendemos la situación. Se pide que lean el problema individualmente y luego se orienta mediante preguntas, por ejemplo: ¿de qué trata el problema?, ¿cuántas frutas trajo María a la tienda escolar?, ¿cuántos plátanos compraron los estudiantes de segundo grado?, ¿qué pide el problema? - Se lleva el problema en la tiendita escolar para llegar a la respuesta. - Se entrega a cada grupo un papelote e indica que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos o el tablero de valor posicional. - Se pide que un representante por grupo comparta en el plenario la forma en que han solucionado el problema. - Luego, deberán realizar la representación gráfica y, finalmente, la representación simbólica. Se orienta permanentemente a cada grupo y asegurar de que escriban, al final de la solución, las respuestas. - Los estudiantes deberán escribir las respuestas. 	Plumones Tienda escolar <div data-bbox="829 1541 976 1666" style="text-align: center;">  </div>	40 minutos 



Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> En forma individual los niños resuelven problemas de resta prestando, con resultados menores que 50. - Extensión: Se pide a los estudiantes que, con la compañía de sus padres, visiten la bodega de su comunidad. Allí deberán plantear preguntas como las que realizaron durante la visita al quiosco escolar. Con los datos recogidos, tendrán que crear dos problemas similares a los resueltos en clase, graficar sus respuestas e incluir las operaciones que han efectuado para resolverlos. 	Tienda escolar	20 minutos
-----------------------------------	---	----------------	------------

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendiste hoy?- ¿Cómo lo aprendiste?- ¿Para qué aprendiste?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Ejecuta problemas de resta prestando, con resultados menores que 50.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

. Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009

. Texto de Matemática para 2° grado de primaria



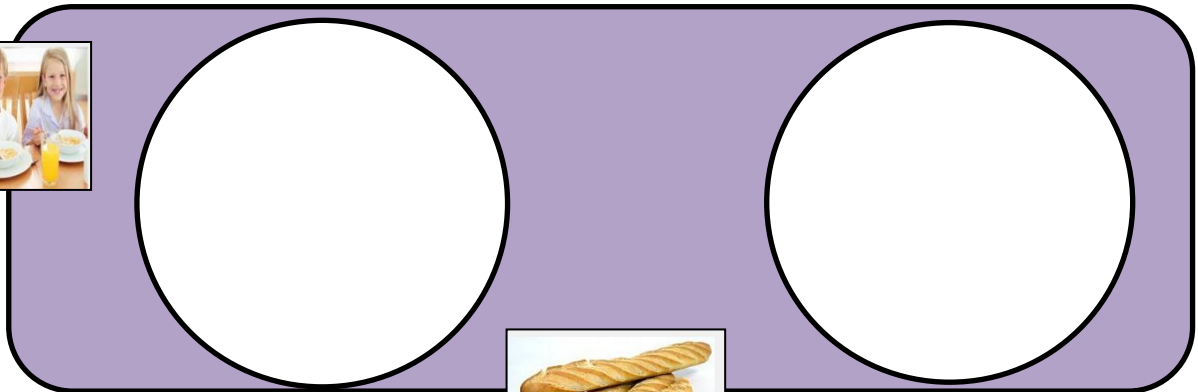
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

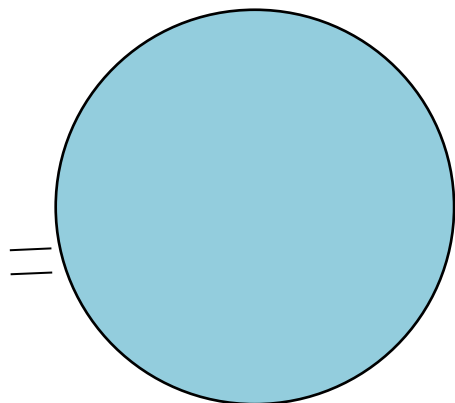
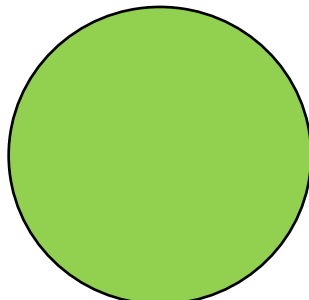
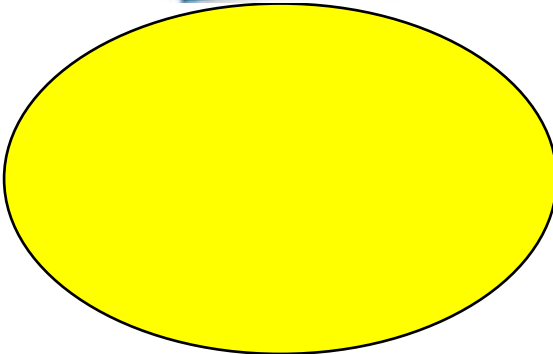
GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Ejecuta problemas de resta prestando, con resultados menores que 50.

- a) En el desayuno escolar se repartieron 30 panes: 16 panes con manjar blanco y el resto con queso. ¿Cuántos panes con queso se repartieron?



- b) En el quiosco escolar había 25 paquetes de galletas y se vendieron 17. ¿Cuántos hay ahora?



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 09

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° **Sección:** "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 25/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Resuelve problemas de resta prestando, con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con un dado: cada uno(a) lanzará una vez un dado y con los números deberán crear un problema aditivo. - Por ejemplo, si en un lanzamiento sale 6 y en el otro sale 4, con esas cantidades crearán una situación como esta: una gallina incubó 6 huevos; si después de un tiempo nacieron 4 pollitos marrones y el resto son amarillos, ¿cuántos pollitos amarillos nacieron?. Luego, escriben el problema en una cartulina rectangular, intercambiarla con otra pareja y cada una hallar las respuestas. 	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trato el juego? - ¿Qué se perdió en mayor cantidad? - ¿Quiénes perdieron en igual cantidad? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo resolvemos problemas de resta con los números naturales menores de 100? - ¿Qué aprenderemos el día de hoy? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Anunciamos la actividad: Resolvemos problemas de resta y resta mediante el uso de diversas estrategias - Conversamos con los estudiantes sobre sus experiencias con relación a situaciones en las que han tenido que reunir, poco a poco, objetos de la misma clase, o regalar algunos objetos de su colección, comprar un artículo y luego volver por más, pagar con un billete o monedas, etc. - Proponemos el siguiente problema: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0; background-color: #e0f0ff;"> <p>Los niños y las niñas de segundo grado están participando en una colecta de productos para implementar la tiendita escolar, bajo el lema "Todos podemos ayudar". El objetivo es reunir 90 chocolates. El lunes consiguieron 64 chocolates y el martes, 17. ¿Cuántos chocolates han reunido?, ¿les falta o les sobra chocolates?, ¿cuántos?</p> </div> - Comprendemos la situación. Se pide que lean el problema individualmente y, luego, formula algunas preguntas, por ejemplo: ¿de qué trata el problema?, ¿cuántas pelotas deben reunir?, ¿cuántas pelotas consiguieron el lunes?, ¿y el martes?, ¿qué pide el problema? - Se promueve que busquen sus estrategias. Se orienta a través de preguntas, por ejemplo: ¿qué harán para saber cuántos chocolates han reunido los estudiantes de segundo grado?, ¿y para saber si faltan o sobran chocolates?, ¿qué harán primero?, ¿y después?, ¿cuál creen que será el resultado, aproximadamente? - Se pide a los alumnos que lleven el problema a la tiendita escolar, por lo que simulan el problema. - Se entrega a cada grupo un papelote y se pide que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos 	Plumones Tienda escolar	40 minutos





	<p>o el tablero de valor posicional. Se procura que todos los grupos logren resolver el problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo deben escribir, al final de la solución, la respuesta a cada pregunta. - Se acuerda con los estudiantes la forma de participación en el plenario. Un representante por grupo deberá exponer las estrategias utilizadas para resolver la situación y describir paso a paso lo que hicieron. 		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - En forma individual los niños resuelven problemas de resta y resta mediante el uso de diversas estrategias - Extensión: Se indica a los niños y a las niñas que cuenten sus taps u otros juguetes (no más de 80) y pidan a su papá, mamá u otro familiar que los coloque en dos recipientes, sin contarlos. Luego, el niño o la niña deberán contarlos separadamente y hallar el total. Señala que realicen las representaciones y las operaciones en su cuaderno. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	Dialogamos con los estudiantes sobre lo aprendido y les preguntamos: ¿qué les pareció la sesión de hoy?; ¿los materiales ayudaron a comprender y a resolver los problemas?, ¿cómo?; ¿para qué servirá lo aprendido?	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas de resta prestando con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

. Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009

. Texto de Matemática para 2° grado de primaria

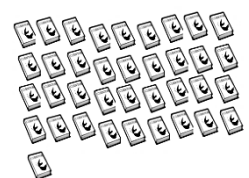
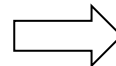
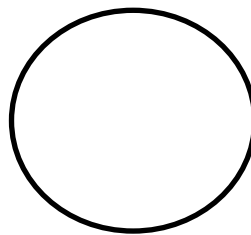
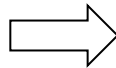
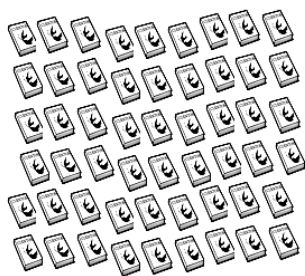
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:

GRADO Y SECCIÓN: **FECHA:**

Resuelve problemas de resta prestando, con resultados menores que 100, mediante el uso de diversas estrategias

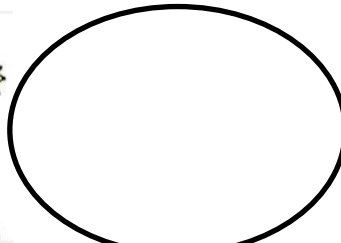
1. Jimena tenía 94 cuantos. Dio algunos a Hugo. Ahora Jimena tiene 37 cuantos. ¿Cuántos cuantos le dio a Hugo?



2. Sofia tenía S/. 90 soles. Le dio algunos soles a Manuela. Ahora tiene S/. 25. ¿Cuántos soles le dio a Manuela?

- a) 50 caramelos
- b) 52 caramelos
- c) 53 caramelos

3. Pepe tenía 6 docenas de pelotas. Le dio algunas pelotas a Virginia. Ahora tiene 26 pelotas, ¿cuántas pelotas le dio a Virginia?



4. Lida infló 80 globos. Le dio algunos globos a Dani. Ahora tiene 45 globos, ¿cuántos globos le dio a Dani?

- a) 30 globos
- b) 35 globos
- c) 37 globos

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Nº 10

I. INFORMACIÓN GENERAL:

1.1. Institución Educativa: N° 32004 "San Pedro"

1.2. Grado: 2° Sección: "B"

1.3 Docente de Aula: Guillermo Fernández Valverde

1.4 Docente De Investigación: Mg. Paola Pajuelo Garay

1.5 Investigadora: Roxana Patricia Chávez Guerra

1.6 Tiempo: 90 min. **Fecha:** 29/10/2014

II. DATOS CURRICULARES:

ÁREA	DOMINIO/ COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADORES
MATEMÁTICA	NÚMERO Y OPERACIONES Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones, empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados.	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes. Comunica situaciones que involucren cantidades y magnitudes. Elabora diversas estrategias. Utiliza expresiones simbólicas. Argumenta el uso de los números y sus operaciones.	Muestra autonomía y confianza al efectuar cálculos de resta	Desarrolla problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso de aprendizaje	Estrategias didácticas:	Medios y materiales	Tiempo
INICIO Motivación	<ul style="list-style-type: none"> Jugamos con las tarjetas de resta. Para ello, se invita a realizar, otra vez, el “Juego del saber”, propuesto en el libro Matemática 2. Indicamos que formen grupos de cuatro integrantes y usamos las tarjetas de resta, cuatro fichas y un dado. 	Tienda escolar	10 minutos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Concluido el juego, preguntamos: ¿les pareció divertido?; ¿entendieron y respetaron las reglas?; ¿todos restaron rápidamente? 	Imágenes Niños	10 minutos
Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo pudieron restar rápidamente? ¿Qué grupo ganó el juego? 	Ficha con problemas	
DESARROLLO Construcción del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Anunciamos la actividad: Desarrollamos problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental. Presentamos la siguiente situación problemática para que los grupos formados puedan resolverla: <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> María compró 23 gaseosas, de los cuales 12 son de la marca Inca Cola y el resto Coca Cola, ¿cuántas gaseosas son de la marca Coca Cola? </div> Comprendan la situación. Primero leen individualmente y luego plantea algunas preguntas, por ejemplo: ¿pueden decir el problema con sus propias palabras?, ¿de qué trata?; ¿qué compró María?; ¿cuántos gaseosas Inca Cola compró María?. Los grupos expresan la forma que han pensado para llegar a la solución del problema. Se pregunta: ¿cómo averiguarán cuántas gaseosas compró María?, ¿qué operación utilizarán?, ¿cómo harán para calcular rápidamente? Se simula el problema en la tienda escolar, donde una niña asume el rol de María y otros de vendedores. Se entrega a cada grupo un papelote para que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos o el tablero de valor posicional. Reflexionamos con los estudiantes sobre las estrategias que usaron y cómo pudieron dar solución al problema 	Plumones Tienda escolar	40 minutos



	planteado. Se concluye con los alumnos que existen diversas formas de solucionar un problema y que es importante aplicar estrategias de cálculo mental.		
Aplicación del nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - En forma individual los niños resuelven problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental. - Extensión: - Plantea y resuelven problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental. 	Tienda escolar	20 minutos

ACTIVIDADES DE CIERRE.

Meta cognición	Reflexiona con los estudiantes sobre lo aprendido en la sesión y formula algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué aprendimos hoy?, ¿para qué nos servirá?, ¿qué les pareció aprender la estrategia de cálculo mental para restar 9?, etc.	Ficha con problemas	10 minutos
Evaluación	En esta sesión, se estableció como criterios de evaluación los siguientes aspectos: Desarrolla problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental.		
Técnicas	La observación.		
Instrumentos	Ficha de aplicación		

EVALUACIÓN CURRICULAR:

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase:

¿Se logró un aprendizaje significativo?

¿Las estrategias fueron las adecuadas para la actividad?

¿Qué aspectos debo mejorar?

¿Cómo hacer para mejorar?

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- . Diseño Curricular Nacional / Nivel Primaria/Lima- Perú/2009
- . Texto de Matemática para 2° grado de primaria

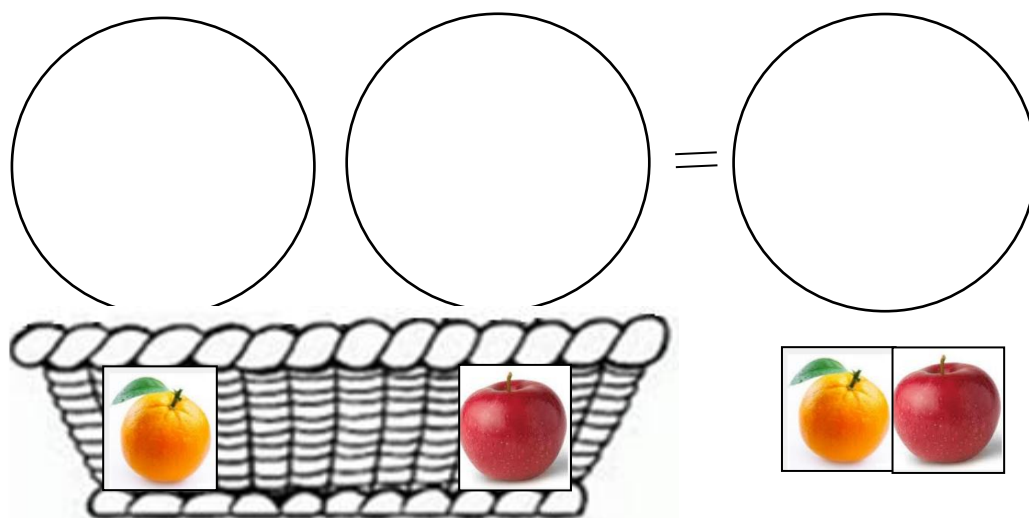
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:.....

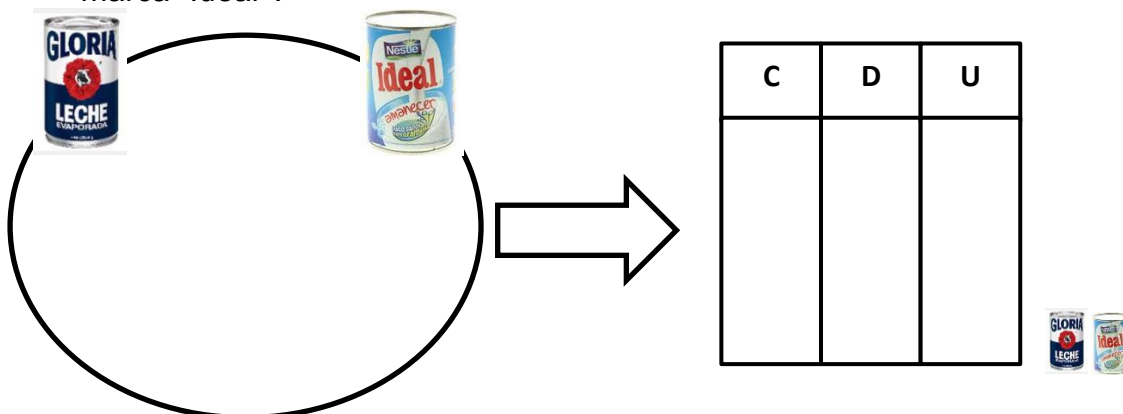
GRADO Y SECCIÓN:.....**FECHA:**.....

Desarrolla problemas de resta aplicando estrategias de cálculo mental.

- a) José ha comprado 25 frutas, de los cuales 12 son naranjas y el resto manzanas. ¿Cuántas frutas son manzanas?



- b) Daniel ha comprado 42 latas de leche, de los cuales 20 son de la marca "Gloria" y el resto de la marca "Ideal". ¿Cuántas latas de leche son de la marca "Ideal"?



- c) Mario ha comprado 55 gaseosas, de los cuales 19 son de la marca Inca Cola y el resto de la marca Coca Cola. ¿Cuántas gaseosas son de la marca Coca Cola?





UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
OFICINA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES

